3/98 CYBERMEDIA

ZELDA AUF DER PLAYSTATION: "ALUNDRA"

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

PLAYSTATION-GEMETZEL

Diablo

Fantasy-Helden in der Hölle

15 SEITEN TIPS & TRICKS

DURCHGESPIELT Golden Eye

GEKNACKT Grand Theft Auto

MOVES & COMBOS Bloody Roar

N64-NACHSCHUB

66% Nagano Winter Olympics

63% Snowboard Kids

89% NHL Breakaway

87% Fighters Destiny

Playstation-Offensive '98

▸▸ Colin McRae Rally ▸▸ Gran Turismo ▸▸ Dark Omen ▸▸ Flying Corps ▸▸ Sidewinder 2 ▸▸ Resident Evil 2 ▸▸ Pitfall 3D ▸▸ Door to Phantomile





BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION



DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW):"KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97:"...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Broken Helix is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

i dentität



"Reboot" (Electronic Arts, 1998)

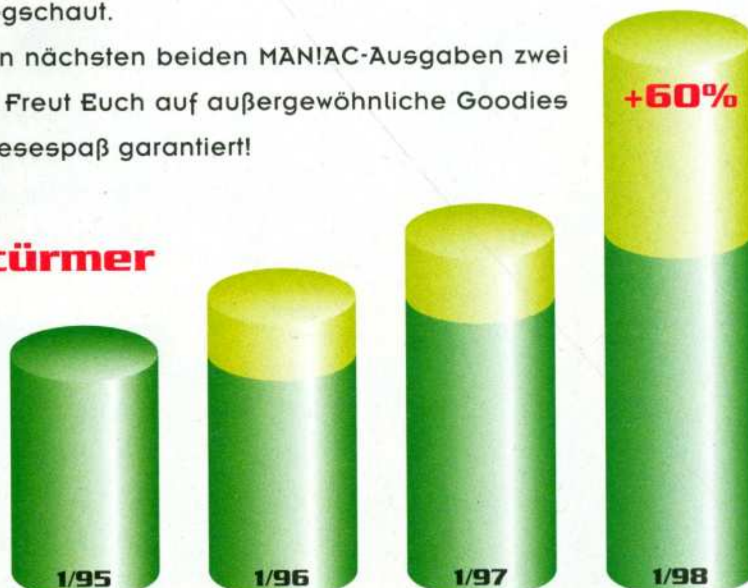
DER GLÄSERNE LESER

Wer seid Ihr, was wollt Ihr und wie können wir Euch als Leser gewinnen? Getrieben von solch' bedeutungsschwangeren Fragen riefen wir im Editorial der Weihnachts-MAN!AC zum Sympathie-Votum auf. Dabei hätten wir uns keine bessere Ausgabe rauspicken können, denn die 1/98 entwickelte sich zur bestverkauften MAN!AC aller Zeiten. Nachdem Ihr unserem Aufruf so zahlreich nachgekommen seid, wollen wir Euch das Ergebnis nicht vorenthalten. Ganz oben in Eurer Wunschliste stehen die News – Infos über kommende Spielehits können nicht üppig genug sein. Knapp dahinter rangieren die "Last Resort"-Tips, deren Erweiterung und Layout-Lifting allgemein begrüßt wird. Auf Platz 3 hat sich dann schon das Zubehör festgesetzt: Christians monatliche Joypad-, Lenkrad- und Speicherkarten-Analyse in den News macht sich bezahlt. Kaum weniger gefragt sind die XXL-Tests, dicht gefolgt von der Import-Rubrik. Interviews und Arcade-Berichte sind eher umstritten, PC- und Internet-Themen nur von einer Minderheit gefragt. Unterhaltungselektronik wie DVD-Player und Heimkino-Equipment steht dagegen höher im Kurs.

Insgesamt bestätigt das Umfrageergebnis die MAN!AC-Entwicklung der letzten Jahre ebenso eindrucksvoll wie unsere beständig steigenden, in letzter Zeit gar explodierenden Verkaufszahlen. Wir werden auch 1998 alles daran setzen, mit unabhängigen, kritischen Spieletests, penibel recherchierten Features und fundierten Previews zu überzeugen. Dabei sind wir stets bemüht, auch unkonventionelle Themen anzubieten und ein bißchen über den Konsolen-Tellerrand zu schielen. All dies kann natürlich nicht verhindern, daß wir ab und zu Fehler machen und zu „ehrgeizig" sind – wir hoffen, daß Ihr gnädig über den ein oder anderes Lapsus hinwegschaut.

Als Dankeschön bereiten wir mit den nächsten beiden MAN!AC-Ausgaben zwei Nummern vor, die es in sich haben. Freut Euch auf außergewöhnliche Goodies und brisante Themen – Spiel- und Lesespaß garantiert!

Gipfelstürmer



Keine Aktienkurse, sondern die MAN!AC-Verkaufszahlen: Am Beispiel der Weihnachts-Ausgaben jedes Jahrgangs könnt Ihr die Steigerungen nachvollziehen. Besonders stolz sind wir auf die 1/98, die sich um satte 60 Prozent besser verkauft hat als die 1/97.

THE MAN!ACS

MAN!AC



NEWS

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



10 Nach seiner 16-Bit-Schießerei legt sich Lucky Luke nun auf der Playstation mit den Daltons an.



6 Fantasy-Freuden aus der Welt der PC-Spiele: MAN!AC erklärt Euch, wieso auch Playstation-Fans schleunigst in die "Diablo"-Unterwelt aufbrechen sollten.



92 James Bonds härtestes Gefecht: MAN!AC bildet Euch zum 64-Bit-Spezialagenten aus und verrät Euch "Golden Eye"-Taktiken für alle Schwierigkeitsgrade.



14 Der "G-Virus" breitet sich aus wie ein Lauffeuer: MAN!AC-Chemiker Christian untersucht den mutierten Erreger und berichtet von den unheimlichen Ereignissen in "Resident Evil 2": Setzt die Schutzmasken auf und folgt uns nach Raccoon...

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Die alte Kirche: Hier geht´s runter ins Reich des Bösen!


Im Kampf nützen sich Waffen und Magie schnell ab – gut, daß gefällte Feinde ihren eigenen Besitz zurücklassen.

Rendezvous mit dem



Habt Ihr irgendwo einen Schrein ausgelassen? Im Dungeon beseitigt die zuschaltbare, transparente Auto-Map Eure Orientierungsprobleme.

Als vor gut einem Jahr das Action-Adventure "Diablo" erschien, gerieten die PC-Spieler in nächtelangen Metzelrausch. Jetzt hat Electronic Arts die teuflische Kerkerreise für die Playstation umgesetzt.

Das Böse hat sich ein kleines Dorf als Basis zukünftiger Expansion ausgesucht und haust dort nun tief unter der Erde. Die wenigen Bewohner von Tristam heißen Euch in ihrer Gemeinde willkommen, warnen aber vor dem Kirchenbesuch: Das alte Bauwerk oberhalb des Friedhofs ist der Eingang zum Reich des Teufels! Auf Euch – wahlweise einen wandernden Ritter, Hexer oder Meisterdieb – üben die magisch schimmernden Treppenstufen einen unwiderstehlichen Reiz aus: Das Schwert gegürtet, brecht Ihr auf, um die gruftigen Gewölbe zu erforschen.
Was über der Erde wie ein Fantasy-Rollenspiel beginnt, wird unter Tage zur verzweifelten Massenschlacht gegen Zombies und Dämonen. Aus isometrischer 3D-Perspektive steuern die PC-Spieler seit gut einem Jahr ihre Helden. Metzeln, Schätze raffen und den eigenen Charakter vom Greenhorn zum Superhelden aufpäppeln – das teuflische Spielprinzip zog Hunderttausende in seinen Bann. Die langerwartete Playstation-Umsetzung wird in diesen Tagen fertig – für MAN!AC ein Grund, dem Action-Rollenspiel etwas genauer auf den Zahn zu fühlen.

Flirt mit dem Helden: Hat Euch die Magd etwas Wichtiges zu sagen?

Wendet Euch an den örtlichen Wirt, um Euren ersten Auftrag zu erhalten.


Action statt Strategie: Mit schnellen Joypad-Aktionen (und geeigneten Waffen) legt Ihr jeden "Diablo"-Gegner auf's Kreuz.

Der Schmied hält für Euch die neuesten Waffen bereit. Alten Plunder nimmt er zum Freundschaftspreis in Zahlung.

Cain der Ältere kennt sich bestens mit Magie und Artefakten aus

Der weißgewandete Heiler mixt Euch mächtige Zaubertränke





Wenn Euch die Wesen der Finsternis zu eng auf die Pelle rücken (links), zündet Ihr einen Eurer gewaltigen Zaubersprüche: Im Laser-Gewitter wird die lästige Horde geröstet (rechts).



Von Dämonen umzingelt: In den unteren Stockwerken des Dungeons tummeln sich die mächtigsten Geschöpfe des bösen "Diablo".

Tristam bei Nacht: Die Hexe haust außerhalb der Stadt und handelt mit Zauberbüchern und Spruchrollen.

Satan

Das Rollenspieldrumherum ist in "Diablo" kein Selbstzweck, sondern dient dazu, einen Helden zu züchten, der jeder Gefahr grimmig lächelnd trotzt: Eure Figur definiert sich in ihren Attributen (Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit...), in seinem "Mana"-Vorrat und in seiner Widerstandsfähigkeit gegen Magie, Feuer und Blitzschlag. Die "Rüstungsklasse" (Armorclass, kurz AC) zeigt, wie gut Euer Held gegen Angriffe geschützt ist. Besonders wichtig sind die aus AD&D bekannten "Erfahrungspunkte" (EP), die Ihr durch Siege gegen Monster erlangt. Nach einer bestimmten EP-Menge erreicht Ihr einen neuen Level und verbessert dadurch Eure Attribute.

Die Berufswahl (Krieger, Magier oder Strauchdieb) gibt Euch den Weg vor: So kann zwar auch ein Krieger hexen, die mächtigsten Sprüche bleiben aber dem spezialisierten Magier einer hohen Erfahrungsstufe vorbehalten. Auf einem Status-Bildschirm kontrolliert Ihr Eure aktuellen Werte und Fähigkeiten. Dort erblickt Ihr auch Fächer für Euren Besitz: Je nach Größe des Gegenstandes benötigt er kaum Platz oder verbraucht gleich die Hälfte Eures Inventory.

Daß der Charakterpflege in "Diablo" besondere Bedeutung zukommt, erkennt Ihr auch im Save-Menü: Neben dem Spielstand könnt Ihr dort den Helden speichern, um Ihn zum Beispiel via Memory Card ins Spiel eines Freundes mitzunehmen.

Unter der Erde vergeßt Ihr dann die minutiöse Charaktersimulation und kämpft ums pure Überleben: Mit einem Feuerknopf schwingt Ihr die Waffe, mit einem anderen grabscht Ihr nach Schätzen und Siegestrophäen.



Übersichtlich: Auf dem Status-Bildschirm seht Ihr links Eure Werte, rechts arrangiert Ihr Gepäck, Waffen und Beutegut.

Auf der Suche nach Geschmeiden und Magie werdet Ihr immer tiefer in die Eingeweide der Erde gelockt. Wer zu habgierig ist, sieht sich dort bald von heranstürmenden Monstern umzingelt – vom Plündern und Kämpfen erschöpft, erwartet Euch ein unrühmliches Ende tief unter der Erde.

Im nächsten Monat verrät Euch unser Testtagebuch, wie es der MAN!AC-Expedition im Reich des Teufels erging – falls sie bis dahin wieder an die Erdoberfläche zurückgekehrt ist. *wi*

DIE „DIABLO"-MACHER

Dungeon-Architekten

Das amerikanische Software-Haus Blizzard hat unter Fantasy-Fans schon lange einen guten Ruf: Mit ihrem Echtzeit-Gemetzel "Warcraft" revolutionierten die Entwickler 1995 das Strategiespiel-Genre. Davor hatte Blizzard nur Konsolenspiele entwickelt (z.B. das erste "Rock'n'Roll Racing" und "Lost Vikings"), ihrem hektischen PC-Debüt "Warcraft" merkte man die Joypad-Erfahrung der Programmierer an.

Auch "Diablo" ist eine Mischung aus typischen PC-Spielelementen und Einfällen aus der Sega- und Nintendo-Welt: Auf den ersten Blick wirkt "Diablo" wie schwerblütige Rollenspielkost a la "Ultima". Doch nach dem Anspielen entpuppt sich die Dungeon-Wanderung als unkompliziertes Gemetzel, wie es Spieler eigentlich nur von der Konsole gewöhnt sind. Die PC-Fans schluckten den schmackhaften Fantasy-Braten – bereits seit letztem Jahr arbeitet Blizzard an einer Fortsetzung.

Umgesetzt wurde "Diablo" deshalb nicht von Blizzard selbst, sondern von einem Programmiertrupp, den Electronic Arts speziell dafür engagierte. Verwechselt "Climax Entertainment" nicht mit den gleichnamigen Fantasy-Profis aus Japan ("Landstalker"), denn hinter dem vielversprechenden Namen stecken Programmierer aus England. Gary Liddon setzte in den 80er-Jahren Spielautomaten für den C 64 um, bevor er bei Probe "Incredible Hulk" und "Batman" für Mage Drive und Super NES produzierte. Auch Tony Mack und Steve Lamb waren gefragte Konvertierungskünstler: Von ihnen stammt u.a. die Heim-Computer-Version von "Paperboy" sowie der "Marble Madness"-Clone "Gyroscope" (1986). Zuletzt arbeitete Tony Mack für Psygnosis, wo er u.a. "Cybersled" für den Saturn programmierte.



TITEL	Diablo
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation, Saturn
BRD-RELEASE	März

Monstermetzeln ohne Pause: Geheimnisse und viele Rollenspielelemente geben diesem Action-Adventure Tiefe!



Geteiltes Leid ist halbes Leid:
Zusammen mit einem Kumpel wehrt Ihr Euch im Zweispieler-Modus gegen die Brut des Satans.



Im Dunkeln ist gut Meucheln: Je nach Stockwerk ist die isometrische "Diablo"-Umgebung anders ausgeleuchtet.

Im Land des

Viele Spiele haben Japano-Hersteller wie Namco und Sega exklusiv für ihre Landsleute bestimmt. MAN!AC stellt Euch die interessantesten Fernostperlen der letzten Wochen vor – Spiele, die wahrscheinlich nie nach Deutschland kommen.



Polygon-Prügelei: Sparsame Texturierung und Gouraud-Shading minimieren die Ladenzeiten für die dreidimensionalen Kampfsequenzen.





Comic-Gags, Uppercuts und malerische Schneelandschaften: Zieht mit Stan in den Kampf gegen die Monster.

TITEL	Tales of Destiny
HERSTELLER	Namco
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht geplant

Traumhafte Mischung aus Rollenspiel und Actionadventure mit Prügelspielkämpfen: Massig Gags und Special FX.



Fast die Hälfte aller wichtigen Videospiele kommt aus Japan, doch unter den Produkten der Fernost-Hersteller befinden sich auch Titel, die nicht für den deutschen Markt geeignet scheinen. Daß europäische Hersteller vor wuchtigen Nippon-Rollenspielen zurückschrecken, ist Euch bekannt: Die nötige Übersetzung kostet Geld und erhöht das Risiko für den Hersteller. Zudem gelten "RPGs" als in Europa noch nicht etabliert.

Neben den japanischen Fantasy-Rollen- und Strategiespielen, gibt's auch Action-Titel, die aufgrund ihres exotischen Themas nie nach Deutschland kommen: Das N64-Modul "Grand Sumo 64" und Taitos brandneues "Go Train!" dienen uns als Beispiele für interessante Videospielansätze exklusiv für Japan. *wi*

Fantasy-Knüller...

Mit **"Tales of Destiny"** führt Namco sein in Japan erfolgreiches Nintendo-Rollenspiel "Tales of Phantasia" auf der Playstation fort. Die Sage von der in zwei Kasten gespalteten Erdbevölkerung und der fliegenden Stadt Dykroft, versetzt Euch in die Rolle eines jungen Abenteurers. Mit dem magischen Schwert "Swordian" sollt Ihr die angreifenden Monster möglichst schnell ausschalten. "Tales of Destiny" ist eine elegante Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure: Ähnlich Squares "Final Fantasy 7" stapft Ihr in flotter 3D-Ansicht durch die Weiten der Oberwelt. Aus der Vogelperspektive wagt Ihr Euch im Bitmap-Kostüm in Kerker und Sümpfe, plündert Schatzkisten und plaudert mit Fantasy-Protagonisten. Euer Held kann Kisten schieben oder ziehen und damit knackige Rätsel lösen. Trotz japanischer Texte finden sich Rollenspielkenner schnell zurecht: In Geschäften werden Rüstungen und Heiltrunks grafisch dargestellt, farbige Statistiken informieren Euch über jede Werteveränderungen. Herzchen, Schweißperlen, erschreckte Ausrufezeichen und Tränenströme vermitteln Euch zudem die Stimmung Eures Helden – auch wenn Ihr nie genau wißt, was zwischenmenschlich gespielt wird. Einer ungewöhnlichen Mechanik folgen die Kämpfe: Statt Euch rundenweise durch Menüs zu klicken, vermöbelt Ihr Orks und Baby-Drachen mit Uppercut, Bodenrutscher und Schwertcombo. Während Ihr Euch wie in einem 2D-Prügelspiel fühlt, stürzen sich Eure Kampfgefährten selbständig ins Getümmel.

Habt Ihr Zeit zum Experimentieren, sei Euch "Tales of Destiny" empfohlen: Das Action-Rollenspiel verschönerte Namco mit Special-FX, wie Wasserspiegelungen und wirbelnde Schneeflocken sowie Grafikgags und Ulk-Animationen.

Mit Highlights in jedem Genre ist Square inzwischen noch kreativer als der Spielepionier Namco, doch die Wurzeln der Firma liegen im Fantasy-Rollenspiel, in Serien wie "Final Fantasy" und "Secret of Mana". Wie eine Mischung aus den beiden Zyklen wirkt die Playstation-Neuheit, die Square ihrem Maskottchen-Vogel "Chocobo" widmet: In **"Chocobo No Dungeon"** (dt.: "Chocobos Verlies") wagt sich der gelbe Piepmatz allein in einen mysteriösen Kerkerkomplex. Stockwerk um Stockwerk kämpft und zaubert sich Chocobo tiefer unter die Erdoberfläche. Das stark vereinfachte Rollenspielprinzip verstehen auch deutsche Spieler. Unklar bleiben den PAL-Spielern aber die exakten Namen der

TITEL	Chocobo No Dungeon
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht geplant

Herziges Action-Rollenspiel um das gefiederte Square-Maskottchen Chocobo mit Fallen, Kämpfen und viel Zauberei.



Einkaufsbummel zwischen den Dungeon-Expeditionen: Die niedliche Oberwelt hat Chocobo in wenigen Minuten erkundet.





Je tiefer der Level, desto wuchtiger die Spezialeffekte: Wie in "Final Fantasy" toben Engel, Plasmagewitter und Nuklearexplosionen über den Bildschirm.

Lächelns



Die 3D-Welt von "Shining Force 3" betrachtet Ihr von schräg oben, stufenloses Rotieren ist jederzeit möglich.

TITEL
Shining Force 3
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Saturn
BRD-RELEASE
April 98 (Episode 1)
Spielerisch traditionelles "Shining Force"-Update mit neuer 3D-Grafik, Rendersprites und Polygonen. Viel Text!



Zaubertränke, Schriftrollen und Geschmeide, die Chocobo durch flinkes drüberlaufen in sein Inventory steckt. Wer Kana und Kanji nicht entziffert, erfährt nur durch Experimente, wie sich die Magie auf Hitpoints, Stärke und Ausdauer auswirkt. Habt Ihr die Bedeutung ergründet, merkt Ihr anhand der Farben, welches Item welchen Zauber bewirkt. "Chocobo No Dungeon" heißt Rollenspiel Light in Echtzeit: Ihr vertrimmt per Knopfdruck Hexen, Golems und Skelette, tastet mit der Klaue vorsichtig nach Fallen und vermixt Zaubergegenstände zu neuen Objekten. "Chocobo" ist eine vergnügliche Alternative zu vollwertigen Rollenspielen. In tieferen Levels setzt Square auf die durch "Final Fantasy" erworbene 3D-Kompetenz: Je weiter Ihr in den Dungeon vordringt, desto erschütternder fegen die Zaubersprüche über den Bildschirm.

Auch Sega bürgt seit Jahren für Qualität im Rollen- und Strategiespielsektor: Das neue **"Shining Force 3"** ist strenggenommen der fünfte Teil der Fantasy-Serie. Insgesamt sind drei neue Episoden geplant, die ersten Saturn-Kapitel soeben in Japan erschienen.

Als Eskorte Eures Königs verschiebt Ihr anfangs vier Charaktere von Stadt zu Stadt. Gemeinden und Schlachtfelder konstruierte Sega in 3D, alle Gebäude könnt Ihr betreten. Rotation und drei Zoomstufen veranschaulichen die Höhenniveaus des Geländes, Eure Helden müssen klettern und fliegen, um zu siegen. Erfreulich kurz sind die Ladezeiten, dafür wirken die Figuren spartanisch texturiert. Auch die CD-Musik wurde dem Spielfluß geopfert: Statt dynamischer CD-Hymnen dudeln magere Musik-Samples aus dem Lautsprecher. Audiovisuell bleibt "Shining Force 3" hinter den Square-Fantasy-Spielen zurück – die Rendersprites sind aus der Nähe grob gepixelt. Dafür ist die Benutzerführung mit den putzigen Icons ungeschlagen: Trotz japanischer Texte finden Veteranen schnell ins "Shining Force"-Universum zurück.

...und Exoten

Aber nicht nur Rollenspiele bleiben meist in Japan, auch "typisch fernöstliche" Hobbys will kein Hersteller nach Deutschland bringen: In **"Grand Sumo 64"** ("Oozumo 64") stampft Ihr als rüstiger Sumokämpfer durch's Land, um gegen die Großmeister des gewichtigem Kampfsports anzutreten: Mit den C-Buttons versucht Ihr den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen oder über den Mattentand zu schieben, in Kombination mit dem Analogstick gelingen Euch niederschmetternde Würfe. Kulleraugen und Anime-Fratzen machen aus dem ernsten Großereignis ein spaßiges Turnier. Dank Button-Icons findet Ihr Euch sofort zurecht – wer ein außergewöhnliches Prügelerlebnis sucht, sollte reinschauen!

Doch nicht nur für Sumo interessieren sich japanische Couch Potatoes: Nahverkehrsimulationen sind das neueste Spielzeug für das Kind im japanischen Mann. Taitos **"Go Train!"** war bereits in der Spielhalle ein Hit, kürzlich erschien die Heimumsetzung. In der Simulation für angehende Schaffner konzentriert sich der Massentransporteur auf sanftes Anfahren und millimetergenaues Halten am Bahnhof. Rutscht der Zugführer am Haltepunkt vorbei, kommen hunderte Arbeitnehmer zu spät im Büro an! Für effiziente Personenbeförderung und maximale Präzision werkelt der 32-Bit-Zugführer deshalb am automatengetreuen Hebel-Set (umgerechnet etwa 80 Mark) – so bleibt die virtuelle Bimmelbahn mit etwas Geschick auch in der hektischen Rush Hour immer im Zeitplan.

TITEL
Go Train
HERSTELLER
Taito
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant
Eisenbahnerglück für das Kind im Mann: Mit speziellem Train-Controller steuert Ihr Nahverkehrszüge präzise & pünktlich.





Bitte zurückbleiben, Zug fährt ein: Ihr versucht Euch in einer virtuellen Karriere als pflichtbewußter Japano-Schaffner.



Gleich bebt der Bildschirm: In "Grand Sumo 64" schickt Ihr Euren Gegenüber mit Würfen auf die Matte.

TITEL
Grand Sumo 64
HERSTELLER
Bottom Up
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
nicht geplant
Das Gleichgewicht behalten und Kontern: Ulkige Sumosimulation mit vielen Spielmodi und einfacher Steuerung.

Daltons auf der

Nach Tim und Struppie, Asterix und den Schlümpfen werkeln die Comic-erfahrenen Infogrames-Entwickler jetzt an "Lucky Luke" für die Playstation: Bei einem Besuch in Lyon hat MAN!AC den Franzosen über die Schulter geschaut.







Während die Knastwache ein Nickerchen hält, macht sich Lucky Luke auf die Suche nach den entwischten Daltons.

Ohne die cholerisch-stupiden Dalton-Brüder wäre der Wilde Westen nur halb so aufregend: In ihrer feuchten Zelle brüten die Profigangster über einem Ausbruch, den sie im FMV-Intro standesgemäß mit einer Stange Dynamit in die Tat umsetzten. Eine Million Dollar Kopfgeld möchte sich ihr ewiger Gegenspieler Lucky Luke nicht entgehen lassen: Ihr jagt die Bande durch 17 Hüpf-, Baller- und Knobellevels.

In typischer "Lucky Luke"-Zeichentrickoptik beginnt Ihr zu Fuß vor Eurem Sheriff-Büro in einer belebten Goldgräberstadt: Wie bei "Pandemonium" rennt oder schlendert Ihr aus der Seitenperspektive durch den 3D-Wüstenstaub, der Weg ist immer vorgegeben. In den Hintergrund könnt Ihr nur an speziellen Kreuzungen abbiegen. Mit Eurer Pistole ballert Ihr auf Fässer-werfende Hinterwäldler, Nadel-schießende Kakteen und kreisende Geier. Töpfe und Metallplatten leiten Eure Schüsse um, so daß Ihr auch Cowboys in Vorder- und Hintergrund trefft. Mit dieser Billard-Technik räumt Ihr Kisten, Tonnen und andere Hindernisse aus dem Weg, an deren Hinterseite sich eine Dynamitstange oder -kiste befindet. Als einziges Extra dienen die gut versteckten Dynamitbündel, die Ihr zur Lösung schwieriger Rätsel oder als Wurfgeschoß nützt. Nach dem Duell mit einem Farmer, der Holzscheite wirft, zieht Ihr weiter durch Indianer-

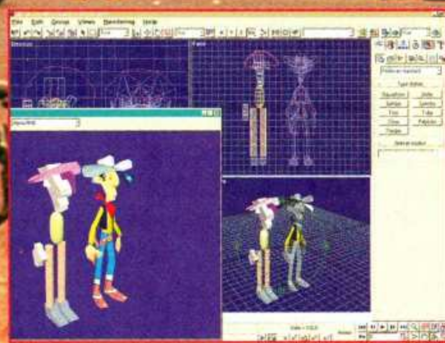




Pistole gegen Holzscheit: Um den Keilwerfer hinter der Mauer zu treffen, schießt Ihr seine fliegenden Holzstücke zurück.



Auf dieser Levelskizze ist bereits jedes Rätsel und der Lösungsweg vermerkt



Mit der PC-Software "3D-Studio" wurde Lucky aus 500 Polygonen zusammengebastelt



Totemmasken statt Feuerwasser: Der Medizinmann tauscht zwei Dalton-Brüder gegen seine verlorenen Holzköpfe.



Flucht





Hiebe und Glücksspiel im Saloon: Nach der Keilerei versucht Ihr Euer Glück beim Poker.

steppe, Goldmine und Räuberwald, bis Ihr schließlich Joe Dalton in seiner Geldfälscherei stellt. Auf dem Weg erwarten Euch viele Aufgaben, Rätsel und Fallen: Ein Medizinmann rückt zwei Dalton-Brüder nur gegen vier gestohlene Totem-Masken heraus, in der Wüste sucht Ihr verzweifelt Wasser, bevor Euch Halluzinationen und alkoholische Fata-Morganas die Hüpferei erschweren.

Auf der Lore hüpft Ihr mit Schnüffelhund Rantamplan über brüchige Stellen und sucht mit Weichenschaltern verzweifelt den Ausgang, im Saloon vermöbelt Ihr einen dickwanstigen Cowboy mit geraden Rechten und Aufwärtshaken. In den Minenschächten betätigt Ihr Aufzugschalter und flüchtet vor Spießfallen. Zwischendurch lockern Bonusspiele die Hüpferei auf: Im Wald hackt Ihr mit Holzfällern um die Wette, ein Kartenspieler versucht, Euch mit Wetten das Geld aus der Tasche zu ziehen, und Euer treuer Gefährte Jolly Jumper fordert Euch zum Armdrücken heraus. Infogrames hat bei der Entwicklung besonders auf



Authentizität geachtet: Zeichentrickoptik und Spielelemente halten sich Bit für Bit an den Cartoon. An unübersichtlichen Stellen wie diffizilen Hüpfsequenzen über Balken und Bretter schwenkt die Kamera in eine Rücken- oder Schulterperspektive. 500 Hemd- und Hosen-Polygone erlauben auch Nahaufnahmen des Westernhelden. Die 19 fröhlichen bis unheimlichen Countrysongs wurden neu komponiert. "Lucky Luke " ist für das jüngere Playstation-Publikum konzipiert, Grafikgags und witzige Zwischenanimationen halten Eure Lachmuskeln auf Trab. *oe*

Das "Lucky Luke"-Team



1	Rodolphe Furykiewick	Spieldesigner
2	Stéphane Jeannin	Levelprogrammierer
3	Lionel Laissus	Programmierer (Steuerung & Kollision)
4	Yannick Geffroy	Programmierer (Kamera & 3D)
5	Eric Angelier	Programmierer
6	Phillipe Paquet	Programmer (Video-Streaming)
7	Stépahne Jeannin	Levelprogrammierer
8	Erwan le Goffic	Levelprogrammierer
9	Alexandre Bacquart	Levelprogrammierer
10	Pascal Casolari	Grafik
11	Lionel Arnaud	Produzent
12	Frédéric Bibet	Chefprogrammierer
13	Nicolas Troccaz	Levelprogrammierer
14	Hervé Sliwa	Junior-Spieldesigner

FIRMENPORTRAIT

Spiele – Made in Europe

Mitte der 80er-Jahre von Bruno Bonnel gegründet, ist Infogrames inzwischen zum mächtigsten Hersteller Europas herangewachsen. Als der Philips-Konzern vor Jahren Anteile erwarb, sah es trotz respektabler Erfolge (u.a. "Alone in the Dark") noch nicht so aus, als könnte das französische Software-Haus mit anderen Euro-Produzenten mithalten. Seit der Fusion mit Ocean hat sich das radikal geändert.

In Deutschland kontrolliert die Infogrames-Gruppe u.a. auch den Videospiel-Distributor Laguna, der eventuell in "Infogrames Deutschland" umbenannt wird. Die Verbindung zu Ocean hält mittlerweile auch die drei internen Infogrames-Teams in Lyon auf Trab: Nachdem ein Teil der "Mission Impossible"-Entwickler von Ocean zu Rare desertierten, wird dieses N64-Spiel nun in Frankreich fertiggestellt.



TITEL
Lucky Luke
HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
April

Fangt die Daltons: Kindgerechtes Rätsel-Jump'n'Run mit Renn-, Glücksspiel- und Rütteleinlagen.



Der Erlöser wird kommen

Während Rollenspieler auf der Playstation von einer Welt zur anderen reisen, haben die Liebhaber von Action-Adventures das Nachsehen. Der tapfere Psygnosis-Schwertkämpfer „Alundra" füllt das Vakuum.









Alundra in Anime-Posen: Nur im Vorspann verwöhnen Euch FMV-Sequenzen.

Im mittelalterlichen Abenteuer „Alundra" schlüpft Ihr ins Heldengewand des gleichnamigen Jünglings: Nachdem Euer Schiff auf einer Reise durch gefährliche Gewässer kentert, liest Euch am Strand eines mittelalterlichen Landes der Schmied Jess auf. Von ihm erfahrt Ihr, daß der tausendjährige Dämon Melzas den magischen Beschützern eines sagenumwobenen Siegels nachstellt. Dieses Artefakt verleiht ungeahnte Kräfte, mit denen Melzas eine Schreckensherrschaft auf Erden errichten möchte. Doch er hat nicht mit Euch gerechnet, dem furchtlosen Helden, den die Siegelwächter ehrfürchtig "Den Erlöser" nennen.

Mit einem Dolch bewaffnet und einem Büschel Heilkräutern in der Tasche beginnt Ihr Euer Abenteuer in dem Dorf Inoa, wo der Dorfälteste Mendell sich unter heftigem Fieber schüttelt. Um seiner Krankheit auf die Spur zu kommen, benötigt Ihr das Elan-Buch, das Ihr im verwunschenen Haus von Alchemist Tan findet. Mit Hilfe des Buches besucht Ihr die Alpträume von Mendell, sein Alptraummonster wird Eure erste Prüfung auf dem Weg zum Weltretter sein.

„Alundra" empfängt Euch mit traditioneller Bitmap-Optik und bewährten Spielelementen: Aus der Vogelperspektive marschiert Ihr durch Dörfer, Wälder und Kerker, mit einem herzhaften Hüpfer erklimmt Ihr Böschungen und Felsen. Per Sprint-Taste flitzt Ihr an Todesfallen vorbei, mit der Action-Taste schwingt Ihr das Schwert, untersucht Schatzkisten, stemmt Tonkrüge und erkundigt Euch bei den anderen Passanten nach Tips. In Wäldern und Gewölben lauern gemeine Schleimklumpen, Ogger, Feuerechsen und Kampfaffen, die Eure Angriffe je nach Intelligenz abblocken, die Flucht ergreifen oder mit verschiedenen Hieben und Zaubern angreifen. Obermotze wie z.B. ein feuerspeiender Drache verfolgen persönliche Kampftaktiken: in schönster „Zelda"-Manier flüchtet Ihr vor heißem Atem und Prankenhieb und setzt anschließend zum Gegenschlag an. Bei fortgeschrittenem Spielstand verfügt Ihr über Zauberschriften und beeindruckt den Feind mit Feuer- und Eiszauber. Nach dem Tod eines Feindes plündert Ihr dessen Goldschatz.



Das Matrix-Entwicklerteam beim Fototermin: Vorne drängen sich Designer und Grafiker, die Programmierer halten sich im Hintergrund.

Gelingt einem Feind ein Treffer, verliert Ihr einen Eurer zehn Energiekristalle. Um die Widerstandskraft zu erhöhen, schnappt Ihr Euch einen der gut versteckten oder käuflichen Energie-Container. Mit dem Schwert zerhexelt Ihr nicht nur Monster, sondern auch kleine Büsche, unter denen Ihr Goldschätze sowie Energiekristalle findet.

Kein Preis ohne Fleiß: Unheimliche Tempel und düstere Kerker sind mit schwingenden Stahlkugeln, Fallgruben und Flammenzungen gespickt. Schalter- und Verschiebespielchen bringen Eure grauen Zellen ins Schwitzen. Da die komplette Welt in mehrere Regionen unterteilt ist, könnt Ihr verbockte Aufgaben durch bloßes Verlassen der Umgebung wieder von vorne beginnen und Grasbüschel erneut plündern. Alle erlegten Monster erscheinen ebenfalls wieder.

Im Gegensatz zu Rollenspielen ist „Alundra" sehr kompakt: Statt ellenlangen Wertelisten und Kampfstatistiken informiert Euch das Statusmenü mit simplen Icons über Gold- und Energiereserven sowie über alle griffbereiten Waffen und Gegenstände. Eure Stärke erhöht sich mit der Länge und Härte Eurer Waffe, die Widerstandskraft mit der angelegten Rüstung. Den Spielstand könnt Ihr nur an festgelegten Punkten speichern, wie im heimischen Schlafzimmer oder besonderen Speicherplätzen.

Psygnosis übersetzt die japanische Matrix-Entwicklung ins Deutsche und beglückt Euch spätestens im April mit der Playstation-CD. *oe*



Ein Tip gefällig? Für 15 Kristalle verrät Euch die Wahrsagerin via Weltkarte Euren nächsten Auftrag.

TITEL	Alundra
HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	April

Traditionelles Fantasy-Action-Adventure mit Knuddelgrafik und Schalterrätseln: Bezwingt den Dämon Melzas.



Haltet Euch immer einen Fluchtweg frei: Im Verbund bringen Euch die Kröten und Schleimmonster ganz schön ins Schwitzen.





Im örtlichen Geschäft ersteht Ihr Rüstungen und Energie-Container, der Dorfschmied gewährt Euch Unterschlupf.



Alundra meidet Zahlenlisten: Im simplen Statusmenü rüstet Ihr Euch per Iconklick aus.

GNADENLOS SCHNELL,
BIS DASS DIE
AUGEN SCHWITZEN.





90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97



HOCHSPANNUNG LADEN



Extreme-G TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.

RESIDENT EVIL 2
SURVIVAL-HORROR

Vergeßt einsam herumwackelnde Solo-Zombies: Der außer Kontrolle geratene "G-Virus" konfrontiert Euch mit den schockierendsten Kreaturen, die je ein Mensch gesehen hat.


Das "Stars"-Team in besseren Tagen: Mit Pfeilen markiert die spielbaren Helden aus "Resident Evil".

Keiner konnte ahnen, daß der Alptraum aus "Resident Evil" erst der Auftakt zu einem unvorstellbaren Desaster werden würde: Die ominöse "Umbrella Corporation" hat ihre Gen-Forschungen nicht nur im Herrenhaus von "Resident Evil" vorgenommen, sondern auch in ihrem Hauptlabor nahe Raccoon City. Als den Managern das Projekt "G-Virus" zu heiß wird, soll der leitende Professor Will Birkin gestoppt werden. Die Bedenken kommen zu spät: Im Kugelhagel anrückender Soldaten stirbt der Entwicklungschef, trifft im Todeskampf aber noch eine folgenschwere Entscheidung: Er injiziert sich einen G-Stamm.

Die Natur gerät aus den Fugen: Rapide verändert sich die Zellstruktur von Tieren und Pflanzen.

Bei "Resident Evil 2" hat sich die Virus-Infektion über die ganze Stadt ausgebreitet. Es gibt kein Entkommen, denn der korrupte Polizeichef Irons hat die Zufahrtsstraßen unpassierbar gemacht und die Kommunikation lahmgelegt. Er will die Katastrophe im Bunker abwarten und damit alle Zeugen seiner Beziehung zu Umbrella beseitigen...

Die Wahl Eurer Spielfigur bestimmt die Verteilung von Schlüsseln, Codekarten, Waffen und Munition über die Stadt. Findet Streifencop Leon Kennedy in einem Kellerverlies eine Maschinenpistole, so kann

ROMERO SCHLÄGT ZURÜCK

Return of the Dead

Zwei TV-Spots sollen selbst abgebrühte Japaner mit den Qualitäten des 32-Bit-Zombie-Knüllers schockieren. Für fauliges Makeup und Prothesen scheute Capcom weder Kosten noch Mühen, die abgeschlagenen Gliedmaßen der Untoten wurden mit dem Aufwand eines abendfüllenden Realfilms gedreht. Als Attraktion des Spots darf die Verpflichtung des Horror-Veteranen George A. Romero gelten – die Filme des Zombie-Begründers haben wir in MAN!AC 12/97 kurz vorgestellt.

Für George war der Dreh wie ein Flashback in vergangene Zeiten: "Ich bin stolz darauf, daß meine Untoten jetzt auch in einem Spiel die Hauptrolle einnehmen", meinte der renommierte Regisseur.

Der Schauplatz des Spots ist das verseuchte Hauptquartier des "Raccoon Police Department", in dem Officer Leon um's nackte Überleben kämpft – der gewaltige Aufwand der Dreharbeiten indes ist der kurzen, knapp dreißigsekündigen Verfolgungsjagd durch den Zellentrakt kaum anzumerken.



Regisseur Romero gibt "Claire Redfield" letzte Anweisungen (rechtes Bild).





Im Spot selbst ist der maskenbildnerische Aufwand kaum zu erkennen: Zwei der Protagonisten in der Nahaufnahme.


Der hünenhafte Golem ist nur durch eisernes Dauerfeuer zu stoppen – wer hat diesen Terminator losgeschickt?





Massaker auf den Straßen: "Resident Evil 2" orientiert sich am Zombie-Verhalten der Romero-Klassiker.



Ada Wong, eine der kurzzeitig spielbaren Charaktere, auf der Flucht vor Ratten.







Claire schlägt sich durch ein Inferno von Zerstörung und Tod: Sogar ein Helikopter krachte in eine Fassade (links).



Die Flucht aus Raccoon erfolgt durchs feuchtkalte Kanalsystem: Dort hat der Virus auch Spinnen und andere Wesen befallen.

es sein, daß Ihr in der Rolle der zierlichen Claire Redfield gar nicht in diesen Raum gelangt. Daher wird das Spiel auf zwei CDs geliefert: Habt Ihr ein Abenteuer gelöst, erlebt Ihr auf der anderen Disc eine neue Herausforderung im selben Handlungsrahmen.

Die Story-Alternative hat´s in sich: Nicht nur, daß Heerscharen von Untoten verbissen an Euren Waden hängen und Euch sogar in zwei Hälften zerschossen noch angreifen, auch zwei gelegentlich von Euch zu steuernde "Support"-Charaktere (die sportlich-intelligente, aber mysteriöse Ada Wong und Sherry Birkin, die zwölfjährige Tochter des "Umbrella"-Chefs) verleihen der Geschichte durch Verzweigungen mehr Tiefe. Aber vor allem der "G-Virus" (siehe Kasten) macht die Action-Adventure-Schlacht zur Hölle auf Erden: Auf Schritt und Tritt krachen Tentakel-Monster, Golems und bizarre Mutanten durch morsche Zimmerdecken und Fenster. Mit einem Arsenal von Feuerwaffen verbrennt, zerteilt und tretet Ihr die verseuchte Truppe in Ihre effektvoll zerplatzenden Einzelteile: Wimmernd sacken verkohlte Leiber zu Boden, kopflose Untote prallen stöhnend an Fassaden und nach einigen Sekunden Dauerfeuer bahnt Ihr Euch flüchtend eine Gasse durch die mit fauligen Gestalten überfüllten Korridore der U-Bahn. Neben grausigen Echtzeit-Morphingeffekten, schockierenden Überfällen und kniffligen Schlüsselrätseln grübelte Capcom über weiteren Neuheiten: Intelligente Verwaltung der Waffen (schnappt sich Leon eine Knarre, fehlt diese beim späteren Spielen mit Claire) und Verwundungen (Leon müht sich humpelnd mit Verband durch die Gänge) zeigen, daß man die zusätzliche einjährige Entwicklungszeit gut genutzt hat. Bei uns wird das "Resident Evil 2"-Set trotz bedenklichem Blut-Overkill ohne Zensur-Schnitte und zum Preis von knapp hundert Mark veröffentlicht. *cb*



Neu im Inventar: Die Armbrust verschießt mehrere Pfeile auf einmal und führt zu grausamen Wunden...





Professor Birkin stirbt im Kugelhagel der Spezialeinheiten – seine Frau Annette ist entsetzt.

TITEL	Resident Evil 2
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Mai

Atmosphärisch dichter Horrorfilm zum Mitspielen: Action & Splatter an der Grenze des guten Geschmacks.





Schockierende Transformationen: Bei Gefahr mutieren die Zellen unkontrolliert in eklige Horror-Gebilde!

TOTALE ASSIMILATION

G-Virus gerät außer Kontrolle!

Mit dem T-Virus sorgte der Forschungskonzern Umbrella sorgte im ersten Teil für eine verheerende Seuche. Durch Blutkontakt weitergegeben, verursachte er die unkontrollierte Wiederbelebung toter Zellmaterie.

Um sowohl die bekannten Untoten-Elemente, als auch schockierende neue Mutationen zu ermöglichen, ist für das Monster-Inferno im zweiten Teil der weiterentwickelte "G-Virus" verantwortlich. Die Idee von abscheulichen Mutationen aufgrund eines unbekannten Virus indes ist nicht neu: Im Science-fiction-Epos "Das Ding" (1982, Regie: John Carpenter) kämpft die Besatzung einer polaren Forschungsstation gegen einen außerirdischen Invasor, der über eine überlegene DNA-Zellstruktur verfügt. Bei Übertragung des Virus assimiliert diese DNA alle menschlichen Zellen (siehe Bilderserie) und verharrt "ruhend". Bei Bedrohung der mutierten Zellen entstehen allerdings in sekundenschnelle willkürliche Zellteilungen und damit absurd-groteske Monstrositäten. Exakt diese rasend schnellen Mutationen haben die Capcom-Designer für ihr G-Virus übernommen (siehe Skizzen): Wenn Ihr mit einem offensichtlich gesunden Menschen sprecht, haltet Ihr besser wie "Das Ding"-Held Kurt Russell den Flammenwerfer im Anschlag – man weiß ja nie, wie sich das Gespräch entwickelt !





Assimilation am Beispiel von Hunde-Zellen: Vom Virus assimilierte Zellen tragen den Erreger in kürzester Zeit weiter...



SAMMLE

Ob Crash, Mickey oder "Tekken"-Karateka: Bunt bedruckte Spiele-CDs verschönern das 32-Bit-Archiv und sind eine Zier für jedes Regal. MAN!AC wirft einen Blick auf schmucke Picture-Discs für Eure Konsole.

Das Auge hört mit: Schon in den 70ern kamen Plattenfirmen auf die Idee, Schallplatten mit Vierfarbdrucken und Künstlerporträts zu zieren. Ob mit den clownesken Altrockern Kiss oder später Motown-Aufsteiger Michael Jackson: Durch limitierte Auflagen wurden die Schmuckstücke zu gefragten Sammelartikeln, oft zahlten ergriffene Fans Riesensummen für ihre Raritäten. Die eingeschränkte Soundqualität der Picture-Singles und -LPs nahm man in Kauf: Die als Sammlerstücke konzipierten Scheiben landeten üblicherweise im Regal und nicht auf dem Plattenteller.

Im Zeitalter der 32-Bitter erfährt die Tradition der Picture-Scheiben ein Revival. Heimlich, still und leise veröffentlichen einige Softwareanbieter ausgesuchte Titel nicht in schnödem Silber oder Playstation- Schwarz, sondern mit einer voll bedruckten Grafik. An vorderster Front der Picture-Produzenten stehen Sony und Namco: Teils mit unterschiedlichen Motiven für Europa, USA und Japan habt Ihr hier eine gute Chance, mit einem neuen Spiel wie „Rage Racer", „Tekken 2" oder „Rapid Racer" eine schmucke Picture-CD zu erwerben.

Andere Anbieter wie Sega halten sich zurück und bedrucken die Spielescheiben nur teilweise („Sonic R") und lediglich in ein oder zwei Farben: Das ist kostengünstiger, wirkt aber lange nicht so cool in Eurem Archiv. Schade, denn Nachteile gibt's bei den Silberlingen nicht. Im Gegensatz zu den eingeschränkt nutzbaren Vinylscheiben haben die Grafik-CDs den Vorteil, an der empfindlichen Oberfläche robuster gegen

Sony-Maskottchen Crash wurde bereits zweimal auf fantasievollen Picture-Discs verewigt.

"X2": Diese CD ist wie viele andere Spiele mehrfarbig, aber nicht vollständig bedruckt.

Sony als Picture-Disc-Vorreiter: Sowohl Sony-eigene als auch Namco-CDs werden bedruckt.

Die "Rage Racer"-Dame stolziert nicht nur auf dem Bildschirm vorbei, sondern lächelt Euch auch auf der CD entgegen.

Optischer Gag: Die Basketball-Simulation "Total NBA '97" wird im stilgerechten Dunk-Design bedruckt.

Die Herkunft einer CD hat auch Auswirkungen auf die Qualität des Drucks: Meist sehen die PAL-CDs (hier "Tekken 2", PAL) besser aus als die US- oder Japan-Versionen (oben: "Tekken 2"-US-Fassung)



Das Zerstörungsepos "Destruction Derby 2" zeigt schon auf der CD, was den Spieler auf dem Bildschirm erwartet...

Staub und Kratzer zu sein. Welche Spiele auf Deluxe-CDs gepreßt wurden, könnt Ihr nur durch Augenschein herausfinden. Auch dafür, daß eine Picture-Serie als günstige „Platinum"-Edition weitergeführt wird, gibt's keine Garantie. Da Ihr die Scheiben noch problemlos kaufen könnt, hat sich noch kein Sammlermarkt für die bunten Scheiben etabliert: Erst wenn der Nachschub aus dem Preßwerk versiegt, dürft Ihr vorsichtig mit einer Wertsteigerung rechnen. Wer weiß: Auch die "Blaue Mauritius" war mal für jedermann zu haben... *cb*

Voll bedruckt, aber kein besonders schönes Motiv: "V-Rally" zeigt Flagge.

Micky will's wissen: Die 16-Bit-Umsetzung überzeugt auch als schmucke Picture-CD.

RSTÜCKE

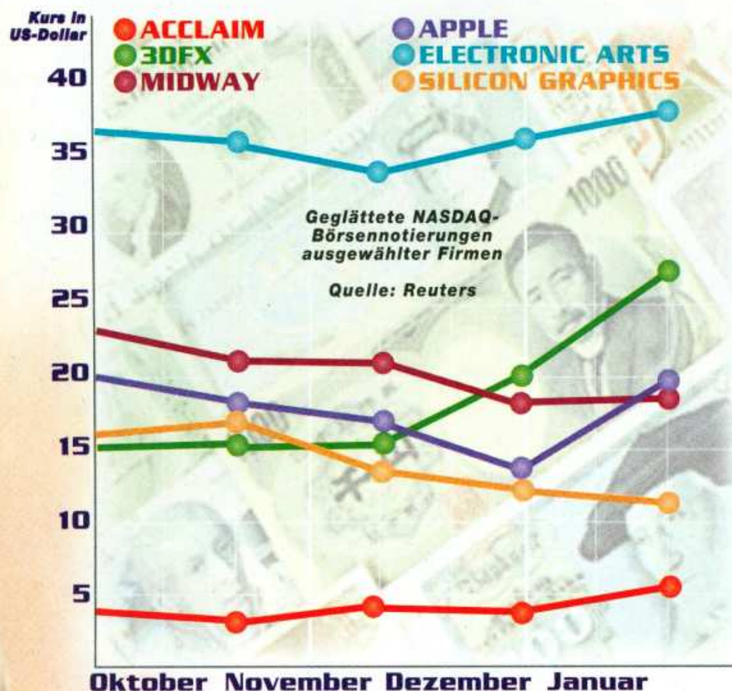
KARTEN KUNST

Im Gegensatz zu den farbenprächtigen 32-Bit-CDs gab's die pfiffigen "HU-Cards" der japanischen PC-Engine-Konsole nie offiziell in Deutschland. Diese scheckkartengroßen Datenträger waren standardmäßig bedruckt und sind heute je nach Spiel und Zustand mehrere hundert Mark wert. Besonders der Fantasy-Flipper "Devil Crush" und das Hack'n'Slay "Splatterhouse" erzielen gute Renditen – leider finden sich kaum noch Sammler, die ihre Grafik-Karten freiwillig verkaufen. *cb*

Eine der schönsten CDs: Im Gegensatz zu "Ridge Racer" werden die Nachfolger als Picture-Discs gefertigt.

"Risiko": Eine durchgehend bedruckte CD mit einem packenden Heerführer-Motiv.

Wie stehen die Aktien?





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /5 **FIFA '98** — Electronic Arts
Kicken bis die Buttons rauchen: Im Gegensatz zum 97er-Vorgänger stimmt hier die Technik – bis auf gelegentliche Ruckler.

2 /- **Nightmare Creatures** — Sony
Fast könnte man glauben, das Thema Horror interessiert den 32-Bit-Spieler: Nach "Resident Evil" startet der nächste Untoten-Hit.

3 /1 **Tomb Raider 2** — Eidos
Das Mädel mit dem gefährlichen Hobby: Neben Spiel, Musik-CD und Jacke kann sich der glühende Fan Mrs. Croft auch als Büste besorgen...

4 /- **NHL Hockey '98** — Electronic Arts
Volltreffer für EA: Die beeindruckenden 98'er-Updates schlagen sowohl qualitativ als auch in Punkto Verkäufe ein.

5 /4 **Final Fantasy 7** — Sony
Revolutionärer Rollenspiel-Erfolg: Wann hat sich das letzte Mal ein Genre-Vertreter so lange so weit oben plazieren können?

Abe-artiger Linienbus

In Duisburg wirbt ein Bus der städtischen Verkehrsbetriebe mit ungewöhnlicher Optik für GTs Action-Adventure.

Die Bilddatei, die für die Grafik erforderlich war, faßte satte 1,2 Gigabyte. Realisiert wurde die aufwendige Bemalung von der Hamburger Firma Showtime. Gag am Rande: Die Fenster sind mit einer Spezialfolie beklebt, die zwar das Hinaus-, nicht aber das Hineinschauen ermöglicht. Seit Januar wird der vollverkleidete Abe-Bus auf verschiedenen Strecken im Raum Duisburg/Essen sowie auf Messen wie der CeBit Home zur Promotion eingesetzt.



Fox gründet eigenes Sportspiel-Label

In Zusammenarbeit mit der Firmenschwester Fox Interactive ("Croc") werden 1998 Playstation-Spiele erscheinen.

Dank langfristiger NFL- und NHL-Lizenzen sitzt der amerikanische TV-Sender Fox (eine Tochter des weltweiten News-Konzerns von Robert Murdoch) an der Quelle. Mit Spielen wie "Fox Sports Hockey" und "Fox Sports Golf", "Fox Sports Tennis" und "Fox Sports Soccer" begibt sich der Konzern auf einen Markt, der seit Jahren von Electronic Arts und deren renommierter EA-Sports-Serie beherrscht wird.
Ein Großteil der geplanten Titel entwickelt Gremlin in England, wo die Sportspiele mit dem Beinamen "Actua" vermarktet werden ("Actua Golf", Actua Soccer"). Bislang steuerten die Engländer ihre Produkte dem "VR Sports"-Lineup des Fox-Interactive-Konkurrenten Interplay bei. Während sich dieses Sportspiel-Label nicht gegen die Konkurrenz durchsetzen konnte, stehen die Chancen für Fox Sports gut, zur amerikanischen Nummer 1 auf diesem Sektor zu werden: U.a. moderierte auch John Madden für den Fernsehsender – bislang zierten seine Kommentare EAs American-Football-Reihe...

Sega: Neues Management, US-Aus für den Saturn

Mit dem ehemaligen Sega-Vize Shoichiro Irimajiri hebt Sega Mitte Februar einen neuen Mann auf den Präsidenten-Sessel.

Irimajiris Vorgänger Hayao Nakayama wird zum "Vice Chairman" mit "repräsentativen" Pflichten hinwegbefördert. Er kümmert sich weiterhin um das Automatengeschäft, jedoch nicht mehr um das Konsolen-Business. Laut der japanischen Agentur Nikkei zieht der Ex-Präsident damit die Konsequenzen aus den schlechten Saturn-Verkäufen. Der neue Sega-Chef Irimaijiri (58) war vor seinem Videospiel-Einstieg (1993) Vize-Präsident von Honda Motors. Bei Sega war er u.a. für das gesamte Überseegeschäft, aber auch für die Hardware-Entwicklung verantwortlich. Gleichzeitig übernehmen Sega und die Firmenmutter CSK Aktien des japanischen Software-Herstellers Ascii. Insgesamt gibt Ascii knapp zehn Millionen neue Aktien aus. Im Anbetracht des Sega/CSK-Einstiegs bei Ascii scheint es paradox, daß der Spiele- und Zubehörhersteller im letzten Geschäftsjahr hauptsächlich an der Vermarktung von Playstation-Software verdiente.



Nach Verlusten von 200 Millionen Dollar im Jahr 1996 blieb Segas amerikanisches Saturn-Geschäft auch im letzten Jahr ohne Erfolg, der 32-Bitter fiel im Verkauf weit hinter der Sony- und Nintendo-Konkurrenz zurück. Um die US-Tochter wieder profitabel zu machen, entließ Sega rund hundert amerikanische Mitarbeiter, knapp ein Drittel der gesamten Belegschaft. Auch in Europa ist es zu Entlassungen gekommen. Gleichzeitig begannen die Kaufhaus- und Spielzeugketten ihren Saturn-Ausverkauf. Blockbuster, Sears, K-Mart und andere wichtige Outlets bieten Saturn-Titel wie "Fighter's Megamix" und "Nights" (incl. Analog-Controller) ab fünf Dollar an – umgerechnet weniger als zehn Mark. Last but not least zog auch der größte Fremdhersteller den Stecker: Seit Ende 1997 hat Electronic Arts (Labels: Origin, Bullfrog, EA Sports) alle Entwicklungen eingestellt.

NEWS

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **FIFA '98** — Electronic Arts
Fußball-Faszination auch im Sega-Lager. Leider wird das 99er-Update nicht mehr für den Saturn erscheinen.

2 /3 **Sega Touring Car** — Sega
Wenig Wahl, viel Qual: Für zusätzliches Arcade-Flair (und weniger Frust) sollten Tourenwagen-Fans das Analog-Pad anstöpseln!

3 /2 **Indiziertes Spiel** — Sega
Ob vor dem Spiegel oder im Tabledance-Club: Auch bei einer 3D-Schlacht darf der Humor nicht zu kurz kommen...

4 /3 **Croc - Legend of the Gobbos** — Electronic Arts
Putzig, niedlich, spaßig: Statt Klempnern erobern Gobbos den 3D-Raum – Hüpfspaß pur!

5 /- **Bust a Move 3** — Acclaim
Ein himmlischer Blasenzauber: Bis Ihr alle Übungslevels durchgespielt habt, ist der Sommer schon vorbei!

Grafik-Teams bei Lockheed bringen "Real 3D"

Die Übernahme des Simulationsspezialisten Martin Marietta durch den amerikanischen Raumfahrt- und Hightech-Konzern Lockheed führt jetzt zur Gründung eines neuen Grafik-Teams.

Martin Marietta hatte für Sega 1992 die "Model 1"-Automaten-Hardware (diese kam u.a. bei "Virtua Racing" zum Einsatz) mit Texture-Map-Fähigkeit ausgerüstet und damit das legendäre "Model 2"-Board geschaffen. Seit 1994 wurden knapp 200.000 Model-2-Boards ausgeliefert: Von "Daytona USA" und "VF 2" über "Last Bronx", "Manx TT" und "Fighting Vipers" waren fast alle wichtigen Sega-Automaten 3D-Hardware von Martin Marietta bestückt. Auch an der Entwicklung des Model 3 ("Virtua Fighter 3", "Scud Race") war die renommierte Firma beteiligt.





Model-3-Hardware ("Scud Race"): Wird die neue Sega-Konsole "Katana" annähernd diese Leistung bringen?

Nach der Übernahme durch Lockheed Martin nahm die 3D-Abteilung auch mit Intel Kontakt auf: Mit dem CPU-Marktführer entwickelt Lockheed Martin momentan den i740-Grafikchip für Consumer- und Spiele-PCs. Um für die Zusammenarbeit mit Sega und Intel eine vereinfachte Geschäftsgrundlage zu erhalten, hat Lockheed Martin seine 3D-Spezialisten nun zu einer eigenständigen Firma zusammengefaßt. An der neuen Firma "Real 3D" halten der Raumfahrtkonzern und Intel einen nicht näher bezifferten Großteil der Anteile.

Spieler-Zubehör: Soundtracks und Grafikgenüsse

Mit Fan-Büchern zu ausgewählten Spielen erkunden Freaks die Welt hinter ihren Lieblingsspielen.

Sowohl die beiden Capcom-Werke "Capcom Illustrations" und "All about Street Fighter 3" (links unten), als auch das "Ghost in the Shell"-Kompendium (rechts) enthalten eine Vielzahl von Skizzen, Entwürfen und Drucken. Leider sind diese Werke nicht durchgehend farbig, außerdem trüben japanische Texte und Interviews den Wert für europäische Fans.





Auch akustisch unterhält Euch Capcom: Während der "Resident Evil"-Soundtrack im wesentlichen aus biederen 1:1-Versionen der 32-Bit-Musik besteht, läßt man bei den "Street Fighter Alpha 2: Remixes" heftige Techno-Beats auf Eure Ohren los. Allerdings verschmähte selbst Hobby-DJ Andreas "eikäj" Knauf das ideenlose Gestampfe nach einmaligem Durchhören. Die CDs kosten je 40 Mark, die Bücher schlagen mit etwa 60 Mark zu Buche.
Bestellen könnt Ihr u.a. bei

ACOG, Postfach 26
57647 Hirtscheid
Tel.: 02661/949470





ACOG-Verlosung

In Zusammenarbeit mit ACOG verlost MAN!AC je drei "Resident Evil"-Soundtracks sowie "Street Fighter Alpha 2"-Remixes. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Welcher Spiele-Soundtrack wurde als erster außerhalb Japans veröffentlicht?

A) Street Fighter 2 Turbo
B) Final Fantasy 7
C) Quadrapong
D) Resident Evil
E) Babe Rider 2
F) Ridge Racer

Cybermedia Verlag
Kennwort: ACOG-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 23. März '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Bandai gründet Computer-Filmstudio

Mit zwei neuen Tochterfirmen engagiert sich der japanische Spielzeuggigant Bandai verstärkt auf dem Filmsektor

Neben der Gründung von "Bandai Entertainment Video", einem Videofilm-Distributor für die USA, rief Bandai kürzlich auch "Digital Engine" ins Leben, ein japanisches Produktionshaus für Computer-Trickfilme. "Digital Engine" wird der "Bandai Visual"-Abteilung untergeordnet und hat die Arbeit an zwei abendfüllenden Computer-Filmen bereits aufgenommen: Anime-Star Katsuhiro Otomo ("Akira") möchte sein viktorianisches Science-fiction-Abenteuer "Steam Boy" 1999 beenden, sein Kollege Mamoru Oshii ("Ghost in the Shell") hingegen arbeitet noch längere Zeit am ominös betitelten "GRM".

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
FEBRUAR			
Actua Ice Hockey	Gremlin	PS	Sportspiel
Ayrton Senna Kart Duel 2	Laguna	PS	Rennspiel
Bust a Move 3	Taito	PS	Geschicklichkeit
NHL Powerplay Hockey '98	Virgin	PS	Sportspiel
Micro Machines V3 (Platinum)	Codemasters	PS	Rennspiel
Bug Riders	GT Interactive	PS	Action
TIP Crash Bandicoot (Platinum)	Sony	PS	Jump'n'Run
NHL Breakaway '98	Acclaim	N64	Sportspiel
Wayne Gretzky Hockey '98	Nintendo	N64	Sportspiel
TIP Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
NBA Pro '98	Konanmi	N64	Sportspiel
Gex 2: Enter the Gecko	BMG/Midway	PS	Jump'n'Run
Final Fantasy Tactics	Square	PS	Strategie/Rollenspiel
MÄRZ			
Tetrisphere	Nintendo	N64	Denkspiel
Snowboard Kids	Nintendo	N64	Rennspiel
Need for Speed 3	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Dark Omen	Electronic Arts	PS	Echtzeit-Strategie
Steel Reign	Sony	PS	Shoot'em-Up
Dead or Alive	Tecmo	PS	Beat'em-Up
Reboot	Electronic Arts	PS	Action
Klonoa	Namco	PS	Geschicklichkeit
Parasite Eve	Square	PS	FMV-Rollenspiel
APRIL			
N2O	Gremlin	PS	Action
NHL Face Off '98	Sony	PS	Sportspiel
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n-Run
Forsaken	Acclaim	N64/PS	3D-Shoot'em-Up
Acclaim Sports Soccer	Acclaim	N64	Sportspiel
Street Fighter Collection	Capcom	PS	Beat'em-Up
Lucky Luke	Infogrames	PS	Jump'n'Run

Nintendo-64-Hardware auf Spielhallenkurs

Nintendo wird das auf der N64-Hardware basierende "Aleck 64" unter eigenem Namen in US-Arcades bringen.

Damit die Entwicklung von Software vorankommt, hat Nintendo in den letzten Monaten Gespräche mit mehreren kleineren US-Firmen geführt. Das von Seta mitentworfene Automatenboard (MAN!AC 9/97) soll ähnlich Namcos "System 11"-Platine oder Segas "STV"-Hardware eine problemlose Umsetzung von Automatenspielen auf N64 garantieren. Noch gab Nintendo allerdings keine Entwickler bekannt, die bereits an "Aleck"-Programmen arbeiten.



"Aleck 64": Durch zusätzliche Sound-Fähigkeiten erweiterte N64-Hardware.

Midway prügelt sich auf dem Nintendo 64

Neben einer "Rampage"-Umsetzung soll im ersten Halbjahr '98 auch ein neues Prügelspiel für das N64 erscheinen.

Drei Spiele sind bis zum Sommer für die Nintendo-Konsole angekündigt: Neben den Umsetzungen einer indizierten 3D-Schlacht von ID-Software und der Monsterkeilerei "Rampage World Tour" geht's auch bei der Exklusiventwicklung "Bio Freaks" knallhart zur Sache. Ursprünglich war das waffenlastige Polygon-Beat'em-Up als Automat geplant, jetzt soll das Spiel mit einer überlegenen 3D-Engine zur Prügel-Referenz auf dem N64 werden.



"Bio Freaks": Endlich ein technisch ausgereiftes Beat'em-Up für das Nintendo 64?

NEWS

Mini-Lenker und Analog-Fisch für Sony

Zwei ungewöhnlich geformte Pads kommen von Interact für die Playstation.

Die Analog-Sticks des "Barracuda"-Pads sind durch energische Zentrierfedern und größeren Bewegungsspielraum in kritischen Situationen besser zu steuern als die des Sony-Pendants. Leider sind die hinteren L/R-Tasten äußerst ungünstig plaziert und nur schwer zu drücken – eine Tortur für Spiele, in denen Ihr diese Knöpfe öfter benötigt. Trotz umfangreicher Programmierungs-Funktionen solltet Ihr das ansonsten tadellos verarbeitete Pad (knapp 70 Mark) deshalb erst ausprobieren. Prima zu handhaben ist dagegen das "Ultra Racer"-Lenkrad (etwa 80 Mark): Dieses Mini-Lenkrad wird von allen Analog-Rennspielen unterstützt und ermöglicht wie das Namco- "NeGcon" bessere Fahrzeugbeherrschung. Ein weicher Stoffüberzug verhindert das Abrutschen. Beide Controller findet Ihr im Fachhandel.





TOP 5



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Goldeneye** — Rare
Unverändert die Nummer 1 – und dank MAN!AC-Players-Guide frustfrei: Die geniale Agentenschlacht hält souverän die Spitze!

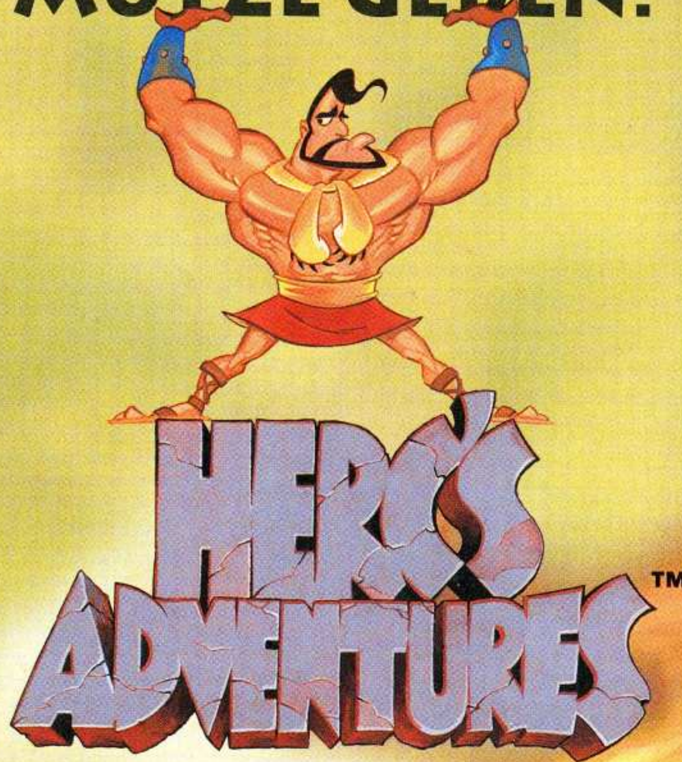
2 /- **FIFA Soccer '98** — Electronic Arts
Systemübergreifend der Sporterfolg: EAs Polygon-Kicker wurden besonders auf dem N64 runderneuert und spurten in hoher Auflösung.

3 /2 **Diddy Kong Racing** — Rare
Kartspaß auf der Comic-Insel: Mit Brutal-Geballer und Niedlich-Geflitze hält Rare gleich zwei Genres souverän im Griff.

4 /4 **Bomberman 64** — Nintendo
Kein Muckser nach oben oder unten: Die explosive Truppe bleibt trotz mehrerer Brandflecken auf Rang 4.

5 /3 **Extreme G** — Acclaim
An der Science-Fiction-Front wird gerast, was die Bikes hergeben: Der zweite XG-Wettbewerb folgt im Dezember.

HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE MÜTZE GEBEN!











und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 · Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



NBA Pro '98

Konami für Nintendo 64, ab März in Deutschland



"NBA Pro '98" ist auch für die Playstation angekündigt, dürfte sich aber spielerisch etwas von der N64-Fassung unterscheiden.



Nach dem Erfolg von „ISS 64" setzt Konami ihre XXL-Sportspielserie für das N64 mit einer Basketball-Simulation fort: „NBA Pro 98" entführt Euch in amerikanische Korbball-Stadien, in denen die Superstars der Branche um die Wette dunken. Schrempf & Co. spielen eine Saison durch, starten gleich in die Playoffs oder lassen sich in ausführlichen Statistiken durchchecken. „NBA Pro '98" wurde nicht vom selben Team wie „ISS 64" entwickelt und hat demzufolge eine unterschiedliche Benutzerführung. Auf dem Platz tummeln sich solide animierte Basketball-Cracks in stattlicher Größe, ein knappes Dutzend Blickwinkel setzt individuelle Akzente. Unsere Vorabversion spielte sich gut, hatte aber keine besonderen Innovationen auf Lager. Ob „NBA Pro 98" nach dem letzten Feinschliff in Wertungsregionen von „ISS 64" vorstoßen kann, klären wir demnächst im Test.



...Rare und die Bond-Rechte: Zwar wird dem N64-Kracher "GoldenEye" ein weiteres Bond-Spiel mit ähnlicher Spielmechanik folgen, doch den Titel "Tomorrow never dies" ("Der MORGEN stirbt nie") wird es nicht tragen. Da MGM die Rechte besitzt, ist es wahrscheinlich, daß sich Rare auf einen älteren Film bezieht. Laut Rares Chris Stamper hat die Entwicklung bereits begonnen.

Reboot

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Alles böse kommt von oben: Der Held legt sich gerade mit einem Cyber-Helikopter an.





Schuh-Schonung: Ohne Hoverboard geht Ihr nicht aus dem Haus.

Cyberspace, wir kommen! "Reboot" beamt Euch in eine futuristische 3D-Welt, die Ihr auf einem Hoverboard durchstöbert. Mit Pistole, Granaten und Anti-Virus werden feindliche Gleiter und Roboter eliminiert, satte 21 Level der "Mainframe"-Szenerie stellen Euch vor immer neue Herausforderungen. Dabei freut Ihr Euch auf eine technisch moderne, fast verzerrungsfreie Polygon-Optik, tonnenweise Render-Szenen mit ulkigen Science-fiction-Charakteren und eine schicke Präsentation. Das Action-Inferno mit seichtem Adventure-Einschlag unterstützt Sonys Analog-Pad und wird von einem orchestralen Soundtrack untermalt.



Acclaim Sports Soccer

Acclaim für Nintendo 64, im Frühjahr in Deutschland



Lehrbuch-Impressionen: Der dunkle Spieler aus der sonnigen Antarktis läßt den Engländer ins Leere laufen.



Drängelei auf dem N64: Nach hochkarätigen Konami- und EA-Kickern schraubt auch das englische Probe-Team die Polygon-Stollen an. Spielerisch konzentriert sich das Team um Darren Anderson ("Extreme G") auf technische Feinheiten. Hundertprozentige Torchancen will man vermeiden, nur durch überlegte Paßstafetten und geschickte Dribblings soll's beim Gegenüber einschlagen. Im übersichtlichen Interface stellt Ihr neben Freundschafts- und Ligaspielen verschiedene Wetterbedingungen ein und kickt in unterschiedlichen Stadien – ob sich Schnee-, Regen- und Windböe deutlich auf's Geschehen auswirken, prüfen wir mit der finalen Testversion.



Ein guter 64-Bit-Bekannter: Kollege Nebel zieht auf.



Halbzeit: Der Schiri schickt die Teams vom Platz.

Um sich technisch in der 64-Bit-Liga zu behaupten, ersann das Designerteam zwei Neuerungen zu bisherigen Fußball-Titeln. Zum einen wird der mit dem 64DD ausgelieferte Zusatzspeicher automatisch erkannt. Habt Ihr das Addon eingesteckt, werden mehr Texturen als in der Standard-Variante genutzt und führen zu einer abwechslungsreicheren Optik. Außerdem stellt Ihr die gewünschte Bildauflösung im Optionsmenü selbst ein. Gourmets mit Hang zu Highres-Grafik genießen deutlich feinere Polygon-Sportler, müssen dafür aber dezentes Ruckeln bei schnellen Ballstafetten in Kauf nehmen. Schraubt Ihr die Auflösung zurück, spurten die Kicker deutlich flüssiger über den Bildschirm. Weitere Details zu der Entwicklung von "Acclaim Sports Soccer" (alias "Ultra Soccer") findet Ihr in unserem Probe-Feature ab Seite 26.



Der Editor: Hier wird ein Kicker texturiert.



Getümmel vor dem Strafraum: Rechts unten das Radar.

In den kommenden Wochen arbeitet man in London ausschließlich an der Spielbarkeit und der künstlichen Intelligenz von Mitspielern und Computerteams, Knackpunkte jeder Kicker-Simulation. Die Grafikroutine ist hingegen bereits fertig. Bis zur Veröffentlichung möchte sich Acclaim vor allem noch um eine kassenträchtige Lizenz eines Fußballverbandes bemühen – erst dann wird sich entscheiden, ob Fantasie-Kicker oder Real-Helden auflaufen. "FIFA '98" und "ISS 64" sollten sich warm anziehen.



NEWS

Wargames

Acclaim für Playstation, ab April in Deutschland



Tiefflug über feindliche Truppenmassierungen: Ihr schlagt den Feind mit Computer-Präzision!

Beängstigend realistisch geht's in der Echtzeit-Gefechtssimulation des Pentagon-Rechners NORAD zu: Durch die vollständig computerüberwachte Aufklärung sucht Ihr die Gegenseite durch chirurgische Einsätze von Kampfhubschraubern und Panzertruppen zu dezimieren. Allerdings kommandiert Ihr als schlauer Hacker immer nur Teile der Streitkräfte. Außerdem wißt Ihr nicht genau, ob sich die gestarteten Operationen nicht zu einem realen Krieg auswachsen. Projektleiter Rob Alvey war schon an der Entwicklung des Echtzeit-Klassikers "Dune 2" beteiligt – hoffentlich wird die Hacker-Story ähnlich packend.



Ungewöhnliche Bildaufteilung im Splitscreen: Attacke!



Road Rash 3D

Electronic Arts für Playstation, ab April in Deutschland



Landausflug mit brachialer Gewalt: Gleich saust der bunte Flitzer durch's Unterholz!

Im Gegensatz zum ersten Biker-Treff auf der Playstation donnert Ihr beim 3D-Update völlig frei durch städtische Fußgängerzonen und ländliche Idylle. Doch egal, bei welcher Leder-Gang Ihr einsteigt: Auf der Jagd nach Preisgeld (für neue Maschinen in vier Leistungsklassen) siegt nicht nur der beste Fahrer. Überholt Euch ein Konkurrent, schwingt Ihr ihm beim Vorbeifahren eine Stahlkette an den Helm und beobachtet im Rückspiegel, wie der Loser einen Flugrekord aufstellt. Auf Cops seid Ihr schlecht zu sprechen: Durch Radarfallen aufgeschreckte Zweiradstreifen kickt Ihr mit Wucht in die Polygon-Fassade!



Waghalsige City-Jagd: Tempolimits? Nein danke!



Need for Speed 3

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Nachtfahrt mit schnittigen Karossen: Durch aggressives Fernlicht blendet Ihr den arglosen Gegenverkehr in den Graben!

Mit dem dritten Teil der Fahrsimulation "Need for Speed" schickt sich das kanadische Entwicklerteam an, die Scharte der mißlungenen zweiten Episode auszumerzen. Neben verfeinerter Grafik mit Leuchteffekten (sogar die Sirenen verfolgender Streifenwagen spiegeln sich auf der Heckscheibe) soll künstliche Intelligenz für Outlaw-Atmosphäre sorgen: Abgehängte Cops etwa alarmieren den Sheriff, der flugs Straßensperren errichtet und kiloweise Nägel auf den Highway streut. Sogar tranige Sonntagsfahrer drängeln Euch wütend beiseite, wenn Ihr kompromißlos vorbeischürt und sie zu einer Vollbremsung zwingt.

Leider konnten sich die rüpelhaften MAN!AC-Piloten nicht vergewissern, wie groß der Ärger bei den CPU-Schlafmützen war: In unserer Vorversion durfte erst ein spärlich frequentierter, üppig bewaldeter Landkurs befahren werden. Auch stellte Electronic Arts mit dem Ferrari 550 Maranello erst ein schnittiges Modell in die Polygon-Garage. Dafür war bereits der Nacht-Modus spielbar, in dem coole Abblend- und Fernlichteffekte die rauhe Fahrt begleiten. Nach einigen Schikanen auf laubübersäten Landstraßen wagt Ihr einen 90-Grad-Drift in einer festlich beflaggten Kleinstadt, ehe Ihr mit 200 Sachen wieder auf's offene Land düst. Das Fahrverhalten liegt in etwa zwischen den beiden Vorgängern: Nicht ganz so simulationslastig wie bei Teil 1, doch erheblich realistischer als bei der Fortsetzung. Die Grafik macht ebenfalls einen gewaltigen Sprung nach vorne und präsentiert sich auf der Höhe der Zeit: Neben Details wie Holzschuppen, bunte Häuserfassaden und üppige Baumbestände am Streckenrand genießen Fahr-Fans auch zahlreiche Effekte wie aufflammende Bremslichter, Rauchschwaden bei Kavalierstarts und aufgewirbeltes Laub. Insgesamt sollen bis Ende März zehn Strecken fertig sein, außerdem warten versteckte Abkürzungen auf die acht Nobelkarossen – u.a. von Mercedes, Jaguar, Lamborghini und Ferrari. Wir gehen davon aus, daß Ihr bereits in der nächsten MAN!AC einen Test der finalen Fassung lesen könnt.



In die Kurve gerutscht: Den Dreh habt Ihr schnell raus!



Ein netter Gag: Realistisch aufblitzende Bremslichter.



Regen zuhauf: Noch ist das Spiel nicht annähernd fertig.



Abwechslung in neun Wiederholungs-Perspektiven.



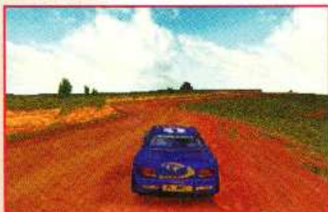
...Working Designs goes Sony: Die amerikanische Spieleschmiede war seit dem Mega-CD-Titel "Lunar - the Silver Star" treuer Sega-Verbündeter und übersetzte seither zahlreiche japanische Saturn-Titel wie "Advanced Military Commander" und "Dragon Force" in's Englische. Jetzt arbeitet die Firma an der Saturn-Übersetzung der japanischen Fassung des Rollenspiels "Lunar" - und wird in Kürze Playstation-Version in Angriff nehmen.

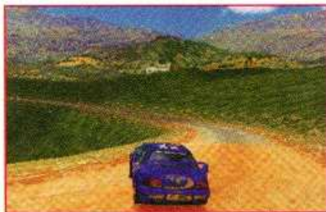
Colin McRae Rally

Codemasters für Playstation, ab April in Deutschland

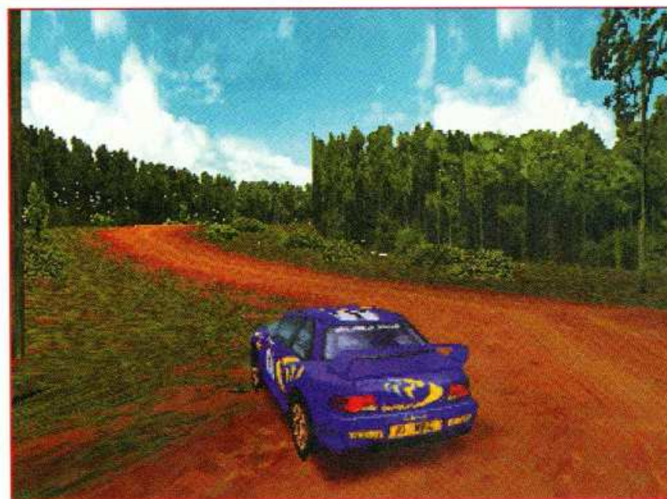


Colin McWer? Der erfolgreichste Rallyfahrer der Insel ist Euch spätestens im Frühjahr ein Begriff, wenn Codemasters mit "Colin McRae Rally" den indirekten Nachfolger zur erfolgreichen Tourenwagen-Simulation "TOCA" (MAN!AC 12/97) ausliefert.
Luxus-Grafik und Realismus stehen bei der englischen Schlammschlacht im Vordergrund: Während Euch Copilot Nicky Griat Warnungen ins Ohr schreit, braust Ihr durch 48 authentische Kurse und verschiedene Tageszeiten, Dämmerung oder gar pechschwarze Nacht. Unterschiedliche Kameraperspektiven kennt Ihr auch aus anderen Rennspielen, doch in "McRae Rally" erlebt Ihr die Action auf Wunsch auch aus der Sicht einer wackelnden "Head Camera", die im Inneren des Autos montiert ist.
Da im Vergleich zu "V-Rally" & Co. die Simulationselemente überwiegen, erlernen Offroad-Anfänger die Techniken der Rally-Champs in der Fahrschule von Colins Bruder Alister. Doch auch fleißige Rally-Schüler werden Blechschäden nicht vermeiden können. Laut Codemasters kommt ein neues grafisches und physikalisches Modell zur Berechnung und Darstellung aller Crash-Folgen zur Anwendung: Den aktuellen Zustand Eures Wagen seht Ihr auf den ersten Blick an den Beulen und Dellen in der Karosserie.





Die Fahrphysik auf verschiedenen Untergründen steht bereits, andere Fahrer sind in "McRae Rally" noch nicht implementiert.



Nicht immer wölbt sich strahlend blauer Himmel über Euch: Auf einigen Strecken überrascht Euch die Dämmerung!



Ohne Tempolimit auf Korsika: Mit Colin McRae besucht Ihr die malerischsten Strecken der Welt.



...Baller-Meisterschaft in Berlin: Das Computer- und Videospielmuseum in Berlin lädt zu einem nostalgischen Wettbewerb. Am Samstag, dem 14. Februar startet dort die "Space War"-Weltmeisterschaft", die den besten Spieler dieses Shoot'em-Up-Pioniers ermitteln soll. Gezockt wird auf dem Vectrex, als Hauptpreis winkt eine Playstation. Voranmeldung und weitere Infos unter 030/2793351

Dark Omen

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Point'n'Click-Offensive: Das Icon-Menü rechts enthält die wichtigsten Befehle für jede Eurer Fantasy-Truppen.



Während PC-Besitzer bereits in den futuristischen "Warhammer 40.000"-Kosmos aufbrechen, ziehen Sony-Strategen noch durch die Fantasy-Welt des englischen Games Workshop. "Dark Omen" ist der indirekte Nachfolger zu "Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte". Im Echtzeit-Strategiespiel um Ritter, Orks und ballistische Geschütze bekommt Ihr es mit der Armee der Finsternis zu tun: Wer steckt hinter dem Aufstand der Zombies, den Ihr mit Kavallerie und Fußtruppen in die Schranken weist? Zwischen den Schlachten diskutiert Ihr mit dem Generalstab, mustert Eure Truppen, kauft neue Waffen und Magie.



Etappe für Etappe verstrickt Ihr Euch tiefer in das "Dark Omen"-Geschick



Flying Corps

Empire für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Unter den Wolken ist die Freiheit grenzenlos: Den Doppeldecker-Luftkämpfen liegt ein realistisches Flugmodell zugrunde.



Auf Basis einer der spannendsten PC-Flugsimulationen entwickelt der englische Flipper-Experte Empire ("Pro Pinball: Timeshock") eine wilde Sony-Luftschlacht. Die Bilder auf dieser Seite entstammen einer frühen Version von "Flying Corps", zeigen jedoch bereits die beeindruckende Landschaftsgrafik, die während einer Luftschlacht von finsteren Rauchschwaden vernebelt wird. Geht Ihr in den Tiefflug, wird das flache Fraktal-Panorama zur massiven Polygonlandschaft. Ihr fliegt Missionen im ersten Weltkrieg und stürzt Euch in knatternde MG-Gefechte mit Triple- und Doppeldecker aller Nationen.



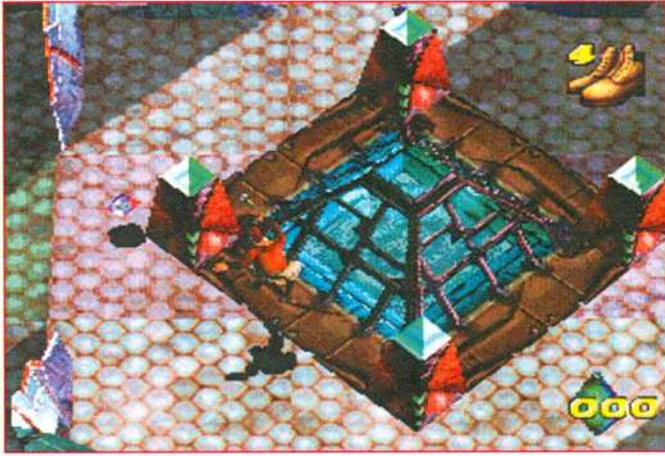
Hügelflug: Knapp über dem Erdboden weichen die Fraktale massiven Polygonen.



NEWS

Pitfall 3D

Activision für Playstation, ab April in Deutschland



Vier gewinnt – auch im Tempel: Diesen gläsernen Schrein öffnet Ihr durch ein verstecktes Edelstein-Quartett.



Auf Schritt und Tritt verfolgen den armen Harry aggressive Riesen-Mücken: Macheten-Attacken töten die Viecher.

PS Jeder Konsolen-Generation sein "Pitfall": Im Gegensatz zu den flachen Vorgängern hüpft der naßforsche Harry jetzt in drei Dimensionen zur Rettung eines versklavten Maya-Volkes. Die Welt von "Pitfall" kennt jeder Videospieler, Neulinge sind mit den Stichpunkten "Springen, Skorpione, Goldbarren und Lianen" sofort im Bilde. Das neueste Abenteuer führt den coolen Harry, Sohn des berühmten Atari-VCS-Forschers von 1981, in die Welt der tibetanischen Hochländer. Per Zeichentrick-Intro erfahrt Ihr die Hintergründe der Hüpferei: Eine mysteriöse Priester-Erscheinung teilt Harry mit, daß eine dunkle Macht die Elemente entfesselt habe, um das ortsansässige Volk zu versklaven. Harry stutzt ob der bekannten Indiana-Jones-Thematik und springt in einen leuchtenden Warp-Brunnen: Auftakt zu einem scrollenden Abenteuer, daß Ihn durch über 20 aufregende Welten führt. Ob karg bewaldete Gebirgshügel, Marmortempel oder Moskito-geplagte Wälder: Stets versucht Harry, einen vorgegebenen Weg entlangzuhüpfen, ohne in den Abgrund zu plumpsen. Drohen ihn rotierende Messer zu zerschlitzen, wirft sich Harry zu Boden und krabbelt unter der Gefahr hindurch. Riskant ist der Erkundungsmarsch vor allem wegen der mysteriösen Fauna: Unscheinbar am Boden krabbelnde Skorpione packen den Forscher an der Wade und schleudern ihn zu Boden, mannsgroße Stechmücken saugen dem armen Kerl Blut aus den Adern, und Affenmenschen greifen nach seinem Kopf. Harry kontert mit geschliffener Machete, deren Einsatz allerdings einen beherzten Satz nach vorne, direkt an den Gegner erfordert: Meist verlieren beide Kontrahenten Energie, doch Harry labt sich einige Meter weiter an einer Säule weißen Lichts und füllt den darbenden Energiebalken mit der lapidaren Bemerkung "Ah, that's better!" wieder auf. Stürzt Ihr dagegen von Steinplatten oder verschätzt Euch beim Lianen-Weitsprung, purzelt Ihr rettungslos in die Tiefe.

In den Lavagruben, Minenstollen und düsteren Wäldern warten neben Diamanten, die weitere Passagen öffnen, auch üble Monster-Bosse: Feuermonster erheben sich aus dampfender Schlacke, wuchtige Felsmonster grunzen Euch an. Damit Ihr dem armen Bergvolk trotzdem einen ruhigen Lebensabend beschert, sichert Ihr Euch Power-Ups für den anfangs mickrigen Taschensäbel. Diese Bonus-Gegenstände waren allerdings in den ausladenden Katakomben unserer Vorversion noch nicht verstreut, außerdem fehlen auf den Bildschirmfotos dieser Seite hier und da noch ein paar Texturen im Polygon-Busch. *cb*



Erkundungs-Hüpfer in drei Dimensionen: Jeder Fehltritt kostet Harry ein Leben!



Tückische Gruben: Wie beim Ur-Pitfall öffnen und schließen sich diese Fallen in einem strengen Rhythmus.



Sprung-Passage: Meist ist der Pfad durch den Dschungel vorgegeben, nur selten hüpft Ihr völlig frei durch die Szenerie.



Vor einigen Abschnitten wird Eure Mission mit comicartigen Ladebildern illustriert





Fesche Intro im Zeichentrick-Stil: Harry auf der Suche nach dem bösartigen Dimensionshexer (rechtes Bild).



...Edel-Edition von "Command & Conquer 2": Im März erscheint neues Futter für Echtzeit-Fans. Virgin veröffentlicht mit der "Alarmstufe Rot Special Edition" eine vollwertige Version mit alten und vielen neuen Missionen. Neben den Schlachtfeldern der PC-Erweiterungs-CDs sind auch Playstation-exklusive Feldzüge enthalten. Der Preis dieser neuen Ausgabe beträgt nur etwa 80 Mark.

probe ENTERTAINMENT

Technik-Talk

Im Londoner Vorort Croydon arbeitet Probe an Acclaim-Spielen für die gängigen Konsolen. MAN!AC nutzte einen Besuch für kritische Gespräche. Lest alles über Technik, Perspektiven und Schwächen der Next-Generation-Systeme.

"Traditionelle Genres behaupten sich"

Darren Anderson sieht ein Zusammenwachsen von alten und neuen Spielelementen

Mit der Option, die Bildauflösung bei "Ultra Soccer" selbst zu bestimmen, übernehmt Ihr eine Vorreiterrolle bei N64-Spielen.

Darren: Ja, absolut. Der Spieler kann je nach Vorliebe zwischen schnellerer Bildrate und hochauflösender Grafik entscheiden. Heutzutage ist es für ein Spiel wichtig, über genügend Features zu verfügen, damit sich jeder die passende Konfiguration heraussuchen kann. Allerdings wird ein N64-Spiel dadurch nicht automatisch besser: Man muß diese Auflösung auch spielerisch nutzen, etwa durch angepaßte Kollisionsabfrage. Tut man das nicht, wird die Auflösung nur zur Schlagzeile auf der Packung degradiert, und niemand hat wirklich etwas davon.

"Ultra Soccer" ist für das mit dem 64DD ausgelieferte Zusatz-RAM vorbereitet. Wird die Nutzung dieser Speichererweiterung die Grafik deutlich verbessern?

Darren: Die Optik wird klar besser aussehen, da wir mehr Texturen auf den Bildschirm bringen. Das alleine sorgt aber noch nicht für eine neue Grafik-Dimension. Erst die Kombination aus hoher Auflösung und mehr Texturen macht den Unterschied. Beides hängt aufgrund der N64-Architektur direkt mit dem nutzbaren Hauptspeicher zusammen *(siehe Interview mit Ash Bennett)*.

PROFIL
NAME: **Darren Anderson**
TÄTIGKEIT: **Produzent**
BETREUTE TITEL: **Extreme G, Ultra Soccer, Extreme G 2 (alle Nintendo 64)**



Acclaims N64-Fußballspiel ist bereits für die kommende Speichererweiterung des 64DD vorbereitet.

Mit der Erfahrung aus zwei N64-Projekten: Würden Sie auch wieder für PC- und Playstation-Entwicklungen als Produzent fungieren?


Billard-Zeit: Darren Anderson und Ash Bennet ("Extreme G") sind vom N64 überzeugt.

Darren: Playstation vielleicht, PC nie mehr! Bei einer PC-Entwicklung geht viel zu viel Zeit für technische Aspekte drauf. "Ist dieses Board mit jenem Prozessor kompatibel mit dieser Spezialerweiterung?" Das sind Probleme, die Dich ständig vom echten "Design" des Spiels abhalten und zu Kompromissen zwingen.

Einige Freaks waren von der Grafik in "Extreme G" nicht überzeugt: Zuviel Nebel, keine deutlich bessere Grafik als bei vergleichbaren 32-Bit-Titeln. Wie kommentieren Sie solche Einwände?

Darren: Nun, ein Spiel muß sich immer mit der Konkurrenz messen, und verglichen mit zeitgleich erscheinenden Rennspielen wie "Multi Racing Championship" war "XG" klar besser. Kompromisse wie winzige Bildfenster beim Zweispieler-Modus haben wir dabei sogar umgangen. Wenn man sich mal auf eine 3D-Routine festgelegt hat, kann man nur mehr am Streckendesign feilen. Die Grafikroutine bei unserem Spiel ist nicht durchschnittlich. Ich finde, sie setzt zum Zeitpunkt ihrer Entwicklung Maßstäbe für die Hardware.

Warum sieht dann ein knapp drei Jahre altes "Sega Rally" auf 32-Bit deutlich besser aus als viele aktuelle 64-Bit-Rennspiele?

Darren: Man muß den Aufwand betrachten, mit dem ein Titel entsteht. Sega schöpfte mit "Sega Rally" genauso aus dem vollen wie Nintendo mit "Wave Race" und anderen Spielen. Mit einer Mannschaft, die zehnmal so groß ist wie Third-Party-Teams sowie genügend Zeit geht man völlig anders an eine Entwicklung heran: Jedes noch so kleine Problem wird von Spezialisten gelöst. Kleinere Teams müssen sich auf spezielle Aspekte konzentrieren, und das war bisher auf dem N64 meist nicht die Grafik, sondern das Spieldesign. Das Finale einer Entwicklung ist bei manchen Publishern die Hölle. Die Teams verlieren unter der näherrückenden Deadline mehr und mehr

in London

die Qualität aus den Augen, jeder einzelne schielt nur noch auf den Termin. Später braucht sich niemand zu wundern, wenn die Gesamtqualität einfach nicht stimmt. Einige Rennspiele auf dem N64 enttäuschten mich grafisch so sehr, daß ich nicht die geringste Lust verspürte, sie zu spielen – ein Beispiel dafür, daß alle Komponenten einer Entwicklung stimmen sollten!

Schlägt sich die Erfahrung mit dem N64 bei "Extreme G 2" in einer komplett neuen 3D-Engine nieder, oder verbessert Ihr die bewährte Version?

Darren: Wir fangen definitiv neu an. Man darf nicht vergessen, daß "XG" Probes erster N64-Titel war. Jetzt gehen wir in manchen Bereichen anders an die Programmierung heran, und viele Teile des Codes würden uns eher behindern. Wir lernen permanent – es ist aufregend, mit dem N64 zu arbeiten. Schnelleres Scrolling, effektreichere Explosionen und bessere Fahrzeuganimation – den Unterschied erkennt Ihr sofort! *("Extreme G 2" erscheint im Dezember)*

Nintendo in Japan konzentriert sich zukünftig auf einen neuen Spiele-Aspekt und sagt das baldige Ende des konventionellen Spielemarktes voraus – ist das für Sie nachvollziehbar?

Darren: Daß Spieler mehr und mehr mit Spielcharakteren interagieren ist eine logische Entwicklung. Die Beschränkung auf einförmige Handlungsmuster wie Ballern ist dem Videospielfan auf Dauer sicher zuwenig – soziale Interaktion macht wie in der Realität auch im Spiel Spaß.

Gleichzeitig sollte man dem Spieler die Illusion vermitteln, eine andere Persönlichkeit zu werden. Wenn wir es schaffen, daß sich ein Videospieler, gleich ob aus Sorge oder Siegeswillen, mit dem Spielcharakter identifiziert, dann steigt der Spaß am eigenen Handeln. Nachdem wir uns jetzt in Sachen Grafik, Polygon-Darstellung und Effekte so dramatisch gesteigert haben, sollten wir uns auf Sachen wie die künstliche Intelligenz konzentrieren.

Daß traditionelle Genres sich auf Dauer nicht behaupten, sehe ich allerdings nicht. Zum einen gibt es die bekannten länderspezifischen Unterschiede im Geschmack, zum anderen schließt die "Caring"-Idee *(das Sorgen für ein virtuelles Lebewesen)* andere Konzepte nicht aus. Ich sehe vielmehr ein Zusammenwachsen der beiden Bereiche. "Final Fantasy 7" ist ein Beispiel für ein solches Zusammenwachsen: Entwicklung von Charakteren geht einher mit kleinen Geschicklichkeits- und Action-Einlagen. Das Konzept wird sich erweitern, und schon bald schaffen wir keine Levels mehr, sondern "Welten". Darin allerdings soll der Spieler nicht ziellos umherirren, sondern auch seine Geschicklichkeit testen. Auch die Bewertung mit einer Punktzahl ist nicht veraltet, denn es sollte für den Spieler nachvollziehbar sein, wie er sich im Spiel behauptet. In der Kombination von Tradition und mehr Tiefe sehe ich die Zukunft.

Alle Interviews mit den Probe-Entwicklern wurden von Christian Blendl geführt.

"Programmierer sind unersättlich"

Peter Jones weiß ein Lied von knappem Hauptspeicher zu singen, ist aber von der Geschwindigkeit der Playstation überzeugt.

Ist es rechtlich schwierig, bei einer Lizenz wie "Batman" neue Charaktere einzuführen und Spielumgebungen zu designen?

Peter: Es war nicht immer leicht. Beziehen sich Gegner wie unsere Sumpfmonster oder die Riesenspinnen nicht auf den Film, müssen sie von DC Comics und Warner genehmigt werden. Dabei werden bestimmte Entwürfe auch abgelehnt. Viel schwieriger war das Design der Locations wie der Chemiefabrik oder der Stadtviertel von Gotham. Die Entwürfe sollten sich dabei keinesfalls auf frühere Filme stützen, da Warner jeden Teil der Serie als eigenständige Lizenz vermarktet. Auch Hinweise auf Bösewichte wie Joker oder Two-Face sind nach dieser Richtlinie nicht erlaubt! Das bereitete uns Kopfschmerzen, schließlich taucht die "Axis"-Fabrik im ersten Film ausführlich auf, und wir hatten für diesen Schauplatz prima Entwürfe. Weiterhin mußten wir nicht nur das Aussehen, sondern auch die Architektur der Spielstufen eigenständig erweitern: Selbst wenn im Film das Museum nur aus einer Halle besteht, für das Spiel entwarfen wir einen kompletten Abschnitt mit Treppen, Etagen und Schaltern – nach der Devise "nah am Film, aber mit genügend eigenen Ideen".

Welche Probleme treten beim Ziel auf, Ladepausen zu eliminieren und gleichzeitig neue Schauplätze von der CD zu lesen?

Peter: Trotz aller technischen Probleme wollten wir dies unbedingt realisieren: Ladepausen während der Fahrt von einem Ort zum anderen schaden der Atmosphäre! Jeder Hauptabschnitt steht komplett im Speicher, während der Fahrt zum nächsten Ort laden wir unbemerkt die Gotham-Umgebung nach. Erst führten wir die Fahrsequenz deshalb ein, um den Spieler während des Ladens abzulenken, Schritt für Schritt wurde eine interaktive Welt daraus: Während der Fahrt kann Batman aussteigen und plündernde Banditen vermöbeln, aber auch ungerührt in die Bathöhle fahren und dort den Computer mit Tips füttern. Das Problem war dabei nicht die CD-Übertragungsgeschwindigkeit, sondern nur der Speicher. Wir haben bei der Quadratkilometer großen Spielfläche so viele statistische Daten zu verwalten, daß wir drauf und dran waren zu sagen: "Es funktioniert nicht, wir können keine Wunder vollbringen." Aber trotz aller Widrigkeiten und kleiner Einbußen haben wir das Konzept umgesetzt und alles geschafft was wir uns vorgenommen haben.

Nach welchem Prinzip arbeitet die Laderoutine im Detail?

Peter: Wir holen uns die Daten zur Darstellung im Videospeicher laufend von der CD. Dazu ist es nötig, daß die Konsole trotz Ladevorgang genug Polygone zeichnen kann – das ist zum Glück der Fall. Sobald die Grafikdaten der sich ständig verändernden Landschaft geladen worden sind, geben wir sie auf dem Bildschirm aus.

PROFIL
NAME: **Peter Jones**
TÄTIGKEIT: **Produzent**
BETREUTE TITEL: **Batman & Robin (Playstation)**



Probes ambitioniertes 3D-Action-Adventure "Batman & Robin" (Bericht in MAN!AC 8/97) wird gerade fertiggestellt.

Ist diese asynchrone Nachladetechnik die Zukunft bei Playstation-Spielen?

Peter: Natürlich profitiert die Grafik vom Nachladen, es befreit uns von der einengenden Speicherproblematik. Aber es gibt zwei Probleme: Zum einen muß man für spielerischen Gehalt sorgen, damit die optische Abwechslung nicht in spielerische Langeweile mündet. Zum anderen müssen die Daten in besonderer Form auf der CD liegen, damit der Ladevorgang schnell abläuft. Wenn der Spieler jedoch ein von Feinden befreites Gebiet verläßt und erneut betritt, sind bei gruppierten Daten alle Gegner wieder da: Dieses Problem begrenzt die Anwendung des Prinzips in einer offen zugänglichen Spielwelt.

Warum hat sich die Entwicklung so lange verzögert? Schließlich sollte "Batman & Robin" doch schon zum Start des Films fertig sein.

Peter: Acclaim hat bezüglich schwacher "Batman"-Lizenzspiele einen schweren Stand auf dem Markt, deshalb konzentriert man sich jetzt auf hochwertige Film- und Comicumsetzungen. Hätten wir die Teile des Programms zusammengeschustert und veröffentlicht, hätte jeder gesagt "Wieder ein Lizenz-Schnellschuß". Aufgrund der Vielzahl an Genres wie Beat'em-Up, Shoot'em-Up oder Rennspiel, die wir hier verknüpfen, verschlingt die Kombination der einzelnen Sequenzen sehr viel Zeit. Wir sind froh, daß wir diese Extrazeit bekommen haben, denn auch so hatten wir genügend Aufgaben wie Speicherzuteilung oder Motion-Capturing.

Die angesprochene Verknüpfung von mehreren Genres ist schon oft fehlgeschlagen...

Peter: Stimmt, aber wir konnten uns zur Verknüpfung der Spielelemente den "Batcomputer" zunutze machen. Dieses grafische Interface verschafft dem Spieler genügend Überblick, was gerade zu tun ist: Fahre zu Punkt A, beschaffe Objekt B, usw. Um den Einstieg zu erleichtern, ist in der Anleitung eine Hilfestellung für die ersten Stunden in Gotham abgedruckt. So vermeiden wir Frust und machen den Spieler mit der offenen Umgebung vertraut, in der er sich bewegen kann.

Welche Erfahrungen machten die Programmierer des Teams mit der Playstation?

Peter: "Wir brauchen mehr Speicher!" Selbst jetzt, in der Endphase des Projekts, arbeiten wir noch fieberhaft an der effizienteren Verwaltung von Daten. Ansonsten sind Programmierer ein unersättliches Volk. Egal, auf welcher Hardware, sie wollen immer noch mehr Leistung, mehr Farben...

Aber zurück zum RAM: Ich glaube, daß vor allem die vorgegebene Größe von Sound-, Video- und Hauptspeicher die Einsatzmöglichkeiten beschränkt. Es wäre toll, wenn wir dieses Nadelöhr nur ein wenig erweitern könnten. Insgesamt ist die Playstation mächtig schnell. Viele optische Effekte werden heutzutage von den Spielern als selbstverständlich erachtet und müssen doch aufwendig programmiert werden. Zum Glück haben wir bei dieser Konsole die Geschwindigkeit, die wir für solche Effekte brauchen. Klar, wir haben kein Z-Buffering, und manchmal blitzen Polygone. Aber mal ehrlich: Wenn das Spiel wirklich gut ist, stört das kaum. Nach wie vor schaufelt die Playstation eine beeindruckende Menge an Polygonen auf den Bildschirm.

Hat eine verspätete Filmumsetzung denn kommerziell noch eine Chance? Kann sich das Projekt trotz der hohen Entwicklungskosten noch rechnen?

Peter: Das hat uns ebenfalls beschäftigt. Aber im Fall "Golden Eye" sieht man, daß ein Spiel auch mit einem Jahr Abstand zum Film Erfolg haben kann – wenn die Qualität stimmt. "Batman" ist wie Bond zeitlos, und das Spiel ist ein eigenständiges "Batman"-Abenteuer in Anlehnung an den Film – mehr eine "Batman"-Lizenz als eine Filmlizenz.

PROFIL

NAME: **Ash Bennett**
TÄTIGKEIT: **Programmierer**
BETREUTE TITEL: **Extreme G, Ultra Soccer, Extreme G 2 (alle Nintendo 64)**

"Das N64 ist derzeit die beste Maschine"

Programmierer Ash Bennett ist von der 64-Bit-Hardware überzeugt und geht von rasanten Leistungssprüngen aus.

Wie kamen Sie mit dem N64 bei "Extreme G" und "Ultra Soccer" zurecht?

Ash: Ich mag das Gerät. Für einen Programmierer ist es die beste Maschine, die es derzeit gibt. Ein Problem sind lediglich die knappen acht Megabyte des Moduls, mit denen unser komplettes Spiel auskommen muß.

Einige Entwickler bezeichnen den fehlenden Soundchip als Nachteil des N64...

Ash: Oh ja, die Architektur ist in dieser Hinsicht konsequent schlank: Es ist kein eigener Soundchip da, der die Daten für Musik verarbeitet. Jedes Sample kostet Rechenzeit, die dann für die Grafik fehlt. Bei "Extreme G" geht etwa 10% der Prozessorleistung für den Soundtrack drauf.

Im Hinblick auf den "Extreme G"-Nebel waren viele Spieler enttäuscht. Ist die Playstation bei der Polygonleistung wirklich besser?

Ash: Nun, wenn man die reine Zahl von berechenbaren Polygonen betrachtet, hat sie schon einen Vorteil. Aber im Endeffekt ist diese theoretische Zahl nicht so relevant. Der Prozessor des N64 kann die Polygone schneller berechnen, und wir Entwickler können sie problemlos größer darstellen, weil Texturen nicht verzerren. Schon Weihnachten '98 wird es Spiele für das N64 geben, die die Playstation nie und nimmer hinbekommen würde. Die fünf Jahre Entwicklungserfahrung mit der Playstation führt zu beeindruckenden Spielen, aber langsam kommt die Erfahrung auch beim N64 – mit denselben Steigerungen.



Probe macht Musik: Im Soundstudio entstehen N64-Tracks unter Berücksichtigung der begrenzten Prozessorleistung.

Arbeitet Probe ausschließlich mit Nintendo-Tools oder werden eigene Routinen programmiert?

Ash: Im Moment beträgt das Verhältnis 50 zu 50. Die Tools sind nicht schlecht, nur machen sie selten genau das, was man im Moment braucht. Dafür benötigen wir dann maßgeschneiderte Lösungen. Aber Nintendo steht uns hilfreich zur Seite. Wenn wir Informationen zu bestimmten programmtechnischen Fragen brauchen, liefern sie uns das, was wir wollen.

Warum gibt es grafisch einen so großen Unterschied zwischen Nintendo-eigenen 64-Bit-Spielen und bestimmten Third-Party-Titeln wie "Top Gear Rally" oder "Multi Racing Championship"?

Ash: Bei der Spieleprogrammierung ist es hilfreich, ohne Umweg mit den Hardware- und Tool-Entwicklern zu sprechen. Nintendo hat genau diese Möglichkeit, deshalb finden sie als erste Lösungen für bestimmte Probleme, und das sieht man den Spielen an. Nintendo setzt ungleich mehr Leute an ein Projekt als Fremdhersteller. Sie können es sich leisten und verkaufen von Spielen wie "Mario 64", "Wave Race" oder "Lylat Wars" erheblich mehr als andere Anbieter. Damit kommt im Gegenzug wieder viel Geld für neue Projekte herein.

Die hohe Auflösung von "NFL Quarterback '98" und "Ultra Soccer" ist beeindruckend. War die Nutzung dieses Grafik-Modus problemlos?

Ash: Man könnte meinen, die Auswirkungen wären vor allem in der Geschwindigkeit zu erkennen, weil mehr Pixel berechnet werden müssen. Das ist aber zweitrangig. Das Hauptproblem dabei ist, daß man doppelt soviel Speicher braucht...

...also Video-RAM für die Bildausgabe auf dem Bildschirm?

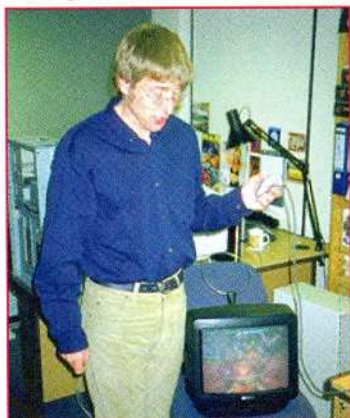
Ash: Nein, die Architektur ist in dieser Hinsicht etwas anders. Wir haben beim N64 einen großen Vier-Megabyte-Speicher, den wir uns

"Nur Assembler ist schnell genug"

Tony Beckwith erläutert technische Unterschiede und die Programmierung der Konsolen

"Forsaken" ist eine Multiformat-Entwicklung auf PC, Playstation und N64. Ist es möglich, die 3D-Engine der Playstation auf das N64 zu übertragen, oder muß für jede Konsole eine eigene Grafikroutine ausgetüftelt werden?

Tony: Auf dem N64 läuft eine modifizierte Playstation-Engine. Wir benutzen große Teile des 32-Bit-Codes ganz ohne Änderungen auf dem N64. Es ist übrigens am einfachsten, PC-Code auf das N64 zu übertragen, denn beide Plattformen arbeiten mit Fließkomma-Arithmetik. Dagegen benutzt die Playstation das Integer-Prinzip, also das ganzzahlige System. Es ist kein Problem, auf einem Fließkomma-System Integer-Code zu nutzen, andersrum funktioniert das aber nicht – hier ist das N64 vielseitiger. Auch das Z-Buffering ist entscheidend für die einfache Umsetzbarkeit von Code. Moderne PC-Grafikkarten wie auch das N64 besitzen diese Funktion zur Bestimmung der Polygon-Werte auf der Z-Achse. Während beim N64-Code somit umständliche Routinen etwa beim Öffnen eines Tores wegfallen, da die Polygone korrekt hintereinander geschoben werden, ist das Ganze bei der Playstation schon problematischer. Hier ploppen die Polygone ohne eine spezielle Korrekturroutine unschön ineinander.



"Forsaken" macht Fortschritte: Zur Zeit wird bei Probe der Single-Modus getestet.

"Forsaken" besticht durch optische Effekte und rasante Grafik. Kann man so eine Leistung mit Sony-Tools und den Standard-Entwickler-Infos überhaupt erzielen?

Tony: Nein, das halte ich für ausgeschlossen. Die Playstation ist eine verflixt schnelle Maschine, aber alle Routinen in C zu programmieren, wäre für einen 3D-Shooter zu langsam. Bei "Forsaken" mußten wir viele optische Effekte erzielen und aufgrund enger Korridore die lästigen Textur-Verzerrungen vermeiden. Unsere benötigten Routinen wie Lichteffekte und Polygon-Subdividing sind in Assembler programmiert, die haben nichts mit den vorgegebenen Tools zu tun.

Wurden die Sony-Libraries mit Hilfsroutinen und Dokumentationen in den letzten Jahren besser?

Tony: Das hängt von der Herangehensweise ab: Willst Du die Hardware direkt programmieren oder über den Umweg der Libraries? Klar kommen ständig neue Versionen von Tools. Aber erst seit Sony uns gezeigt hat, wie die Hardware im Kern funktioniert, ist ein Damm gebrochen. Das ist jetzt etwas über ein Jahr her, und seitdem sparen sich die meisten Entwickler den Umweg und arbeiten direkt an der Hardware. Deshalb laufen die neuen Spiele so unglaublich schnell.

N64 oder Playstation, auf welcher Konsole entwickelt es sich angenehmer?

Tony: Auf dem N64 erhält man schneller handfeste Ergebnisse, ohne sich mit Kleinigkeiten wie Grafikfehlern aufzuhalten. Geht man der Materie auf den Grund, klappt´s auch mit der Playstation hervorragend, keine Frage. Aber um beim N64 zu bleiben: Wir fangen erst an, die Maschine zu verstehen, denn sie ist wirklich ungemein leistungsfähig.

Wie sehen Sie die Technik der Playstation, nachdem Sie mit PC- und N64-Projekten vertraut sind: Bleibt die Playstation konkurrenzfähig?

Tony: Technologisch ist die Playstation veraltet. Unsere Industrie bewegt sich so schnell, die Ansprüche der Entwickler an die Hardware machen da keine Ausnahme. Verschärft wird das Problem, da die Playstation schon in Kürze die einzige Plattform sein wird, die keine der fortgeschrittenen 3D-Funktionen besitzt. Aber wir dürfen nicht vergessen, daß wir uns auf dem Konsolensektor befinden. Hier kann man technisch naturgemäß nur kurzzeitig up-to-date sein, und trotz eines bestimmten Alters "lebt" die Konsole noch. Schließlich baut sich beständig ein größerer Kreis an Besitzern auf, da will Sony verständlicherweise nicht plötzlich ein neues Gerät auf den Markt werfen. Für uns heißt das, mit den Gegebenheiten klarkommen zu müssen, auch wenn es aufwendig ist, von anderen Plattformen gewohnte Effekte auf der Playstation zu erzielen. In den nächsten zwei Jahren werden wir also trotz PC und N64 eine Menge weiterer Playstation-Titel in Angriff nehmen.



"Forsaken 64": Einfachere Programmierung des 64-Bitters führt zu schnelleren Ergebnissen als bei der Playstation.

nach Belieben aufteilen können. Es gibt also kein festes Video-RAM wie z.B. bei der Playstation. Nutzen wir den Highres-Modus, reduziert sich das verfügbare RAM auf einen Schlag um ein Viertel!

Also wird es mit einer Speichererweiterung deutlich mehr Highres-Spiele geben?

Ash: Auf jeden Fall. Das heißt, wenn sich die Erweiterung durchsetzt, und Entwickler davon ausgehen können, daß jeder Spieler seine Konsole aufgerüstet hat.

Welche weiteren Vorteile hat die Speichererweiterung auf die Spiele? Werden sie schneller?

Ash: Bis zu einem gewissen Grad werden die Spiele schneller, denn man kann die Daten anders aufteilen. Aber im Kern ist die Effizienz eines Programms von der Struktur abhängig, nicht vom Speicher.

Kann man zusätzlichen Speicher für detailreichere Texturen nutzen?

Ash: Das ist problematisch, denn pro Polygon haben wir nur eine festgelegte Speichergröße für Textur-Daten zur Verfügung. Auch die Speichererweiterung ändert an dieser vorgegebenen Relation nichts.
Aber die Grafik wird durch eine größere Vielfalt an Texturen abwechslungsreicher.

Die Speichererweiterung wird also bereits unterstützt. Laufen auch schon Entwicklungen für 64DD-Spiele?

Ash: Im Moment noch nicht. Wir haben die Unterlagen, aber bis jetzt konzentrieren wir uns auf Module, die wie bei "Ultra Soccer" auch den Zusatz-Speicher nutzen.

Werden wir je ein N64-Rennspiel ohne diesigen Nebel, mit weit entferntem Horizont erleben?

Ash: (lacht) Ja, daran arbeiten wir gerade. Die Qualität wird dramatisch steigen. Nintendo wird dieses Jahr sehr viele Informationen an die Entwickler geben, die für signifikant bessere Spiele einfach erforderlich sind.
Sobald wir direkt an der Hardware programmieren, werden erstaunliche Resultate möglich!



PROFIL

NAME: **Tony Beckwith**
TÄTIGKEIT: **Produzent**
BETREUTE TITEL: **Forsaken (PC, Playstation, Nintendo 64)**



THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

ANGEBOTE DES MONATS


F1 Pole Position (N64) 99,– | Turok (N64) 99,– | D (SA) 14,– | Soviet Strike (SA) 29,– | Thunderhawk (SA) 24,– | Shellshock (SA) 24,–


Pandemonium 2 (PS) 79,– | Resident Evil D.C. (PS) 84,– | Z (PS) 79,– / (SA) 99,– | Extreme G (N64) 139,– | Top Gear Rally (N64) 139,– | Cruis'n USA (N64) 89,–


Final Fantasy 7 (PS) 109,– | Fighting Force (PS) 99,– | Formel 1 '97 (PS) 109,– | NHL 98 (PS/SA) 89,–

SOLANGE VORRAT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE 299,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.)	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG:	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY (FEB)	94,-
ACTUA TENNIS (FEB)	94,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR (FEB)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS (FEB)	84,-
BUGGY (FEB)	94,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-



BUSHIDO BLADE (PS) 89,-

BUST A MOVE 3 (FEB)	59,-
CART INDY CAR (FEB)	89,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-



COMMAND & CONQUER 2 (PS) 99,-

CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
EVERYBODYS GOLF (FEB)	79,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 '97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-


GEX 3D (PS) 89,-

GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (FEB)	89,-
ISNOGUD (FEB)	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
KURUSHI	79,-
MAGESLAYER (FEB)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MATCHDAYS 3 (MÄRZ)	94,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB)	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	je 79,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-


NAGANO WINTER OLYM.(PS) 99,–/(N64) 144,-

NASCAR '98	89,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-

JETZT NEU!



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE, 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

09 31/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

cybermedia

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 35 45 20
0180 52 11 844

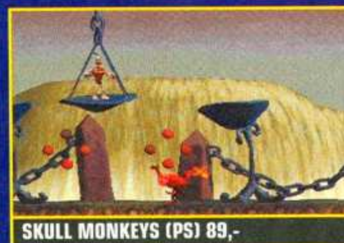
NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-


NIGHTMARE CREATURES (PS) 89,–

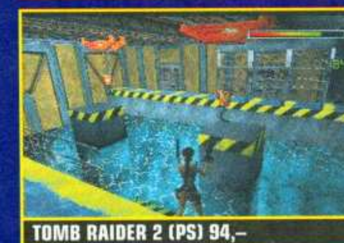
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	94,-


ONE (PS) 94,-

PANDEMONIUM 2	79,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POINT BLACK (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIERE MANAGER 98 (FEB)	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPGAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2 (MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MÄRZ)	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-


SKULL MONKEYS (PS) 89,-

STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	69,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-


TOMB RAIDER 2 (PS) 94,–

SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (FEB)	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN (MAR)	89,-
WAYNE GRETKY HOCKEY 98 (MÄRZ)	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (FEB)	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MÄRZ)	84,-
Z	79,-

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
MAXI-SET
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS&TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + "SOVIET STRIKE"
299,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"	299,-
SATURN MEGA ACTION SET WIE MAXI SET+BLAM MACHINEHEAD +SHELLSHOCK+THUNDERHAWK 2	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM (FEB)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKAT.	89,-
FORMULA KARTS	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE (FEB)	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APR)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MAR)	84,-
TETRIS PLUS	79,-
WINTER HEAT (FEB)	94,-


WINTER HEAT (SA) 94,-

WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z	99,-


NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
299,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 DT. VERSION INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	299,-
CONTROL PAD - ORIG. (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU)	54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERS. INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB	149,-
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISN USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK.	134,-


FIFA 98 (N64) 134,- / (PS/SA) 89,–

FIGHTERS DESTINY (FEB)	129,-
GOEMON MYST. NINJA (MÄRZ)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH.	119,-
NAGANO WINTER OLYM. (FEB)	144,-
NBA PRO 98 (FEB)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
NHL BREAKAWAY 98 (FEB)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK	99,-
WAYNE GRETZKY 98 HO. (FEB)	129,-
WCW WRESTLING	139,-
YOSHIS STORY (MÄRZ)	109,-


YOSHI'S STORY (N64) 109,–

TAMAGOTCHI
BANDAI - ORIGINAL 29,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 29,-
REXI - DT. (HUND) 19,-

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,-
CRIMEWAVE	14,-
D	14,-
FIFA SOCCER 97	24,-
FIGHTING VIPERS	49,-
JOHNNY BAZOOKATONE	24,-
LAST BRONX	79,-
MADDEN NFL 97	14,-
MASS DESTRUCTION	49,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NHL 97	24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG CON.PAD	79,-
OLYMPIC SOCCER	19,-
SEGA RALLY	69,-
SHELLSHOCK	24,-
SHOCKWAVE ASSAULT	14,-
SOVIET STRIKE	29,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	24,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUAL GOLF	24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	39,-
TOMB RAIDER	59,-
TOSHINDEN URA	49,-

Playstation

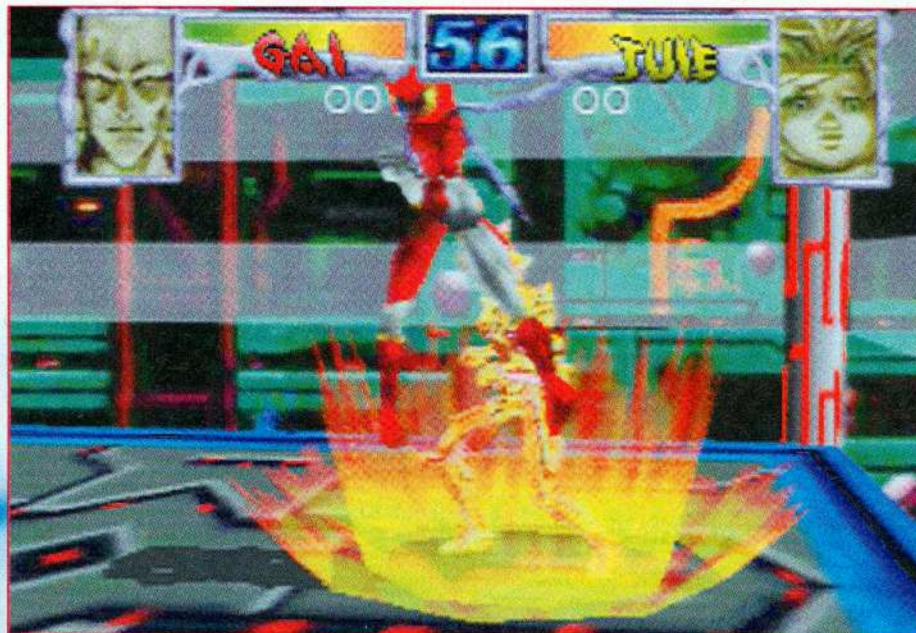
AIR COMBAT PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY PLATINUM	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-
CRASH BANICOOT PLAT. (FEB)	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT (FEB)	49,-
FADE TO BLACK PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 PLATINUM	49,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-
MICRO MACH. V3 PLAT (MAR)	49,-
PGA TOUR 98 PLATINUM	49,-
PORSCHE CHALL. PLAT (MAR)	49,-
RAYMAN PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REV. PLATIN.	49,-
ROAD RASH PLATINUM	49,-
SOUL BLADE PLATIN. (MÄRZ)	49,-
SOVIET STRIKE PLATINUM	49,-
TEKKEN PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 PLATIN.	49,-
TIGER SHARK	69,-
TRUE PINBALL PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	44,-
TUNNEL B1	29,-
WIPEOUT 2097 - PLAT. (MAR)	49,-
WORMS PLATINUM	44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

NINTENDO NATION



Zwei in einem: Drückt Ihr dreimal auf die B-Taste, verwandelt sich Euer Held in einen goldenen Krieger, der ein paar Specials mehr beherrscht.

Dual Heroes

N64

Die "Dual Heroes" recyceln zwar das "Dr. Jekyl & Mr. Hyde"-Prinzip als Prügelei, mit dem grünen Punkt des dualen Systems haben die acht Blechschläger jedoch nichts zu tun: Hob, Retzu und sieben andere Helden vertrauen auf Hiebe und Tritte, acht bis zehn Specials und Würfe. Drückt Ihr dreimal die Block-Taste, verwandelt sich Euer Held: Er schlüpft – von eckigen Special-FX untermalt – in einen goldenen Kampfanzug und hat für wenige Sekunden drei bis vier Combos mehr in petto. Mit der Z-Taste weicht Ihr in die dritte Dimension aus, ein Abwehrgriff ist ebenfalls möglich.
Die Steuerung via Analogstick ist umständlich und ungenau, die wenigen Spezialschläge habt Ihr sofort ausgereizt. Eure Gegner fallen auf die simpelsten Tricks herein: Wartet in sicherer Entfernung eine Schlagserie Eures Gegenübers ab, stürmt vor und setzt zum Wurf an – dies wiederholt Ihr bis zum "Perfect"-Sieg. Nur die ungewöhnlichen Spielmodi machen "Dual Heroes" für Prügelspieler interessant: Habt Ihr keinen Kumpel bei der Hand, stellt Ihr Euch in einer Variation des Zweispieler-Modus neun CPU-Spieleprofis, die sich in den Kriterien Wurf, Block und Combo unterscheiden. Die Spieler lernen sogar von Euch und setzen Euch Runde für Runde mit verschiedenen "Dual Heroes" unter Druck. An den schwunglosen Animationen, der simplen Spielmechanik, der miesen Steuerung und dem dumpfen Sound ändert dies jedoch nichts. Bei Würfen schwenkt die Kamera grundsätzlich in eine Perspektive, die Euch Rücken und Füße in Großaufnahme zeigt! Ein Kampf verläuft wie der andere: Die Gegner stehen sich gegenüber, abwechselnd wird geblockt und zugeschlagen – bis die CPU einen Fehler macht. *oe*

Testmuster von Mowin, Augsburg. Tel: 0821/3490226



Fliegende Kicks: Mit Euren Wirbelattacken schafft Ihr satte 16-Hit-Combos.

64 BIT · SPIELSPASS 42%

HERSTELLER: HUDSON
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Plumpe Superheldenkeilerei mit interessanten Spielmodi: Wenig Specials, doofe CPU-Gegner und peinliche Grafik.

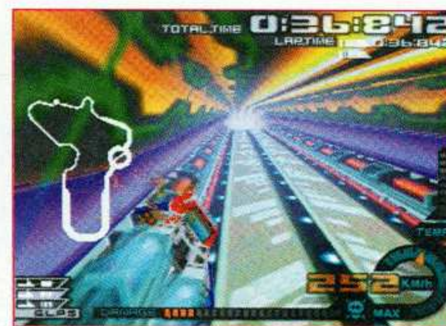
AB 16







Ist kein Kumpel bei der Hand, wählt Ihr einen von neun Computerspielern (Mitte): Eine Statistik zeigt Euch die Spezialangriffe der CPU-Recken.



Bunt, aber ohne Abwechslung: In den Tunnelsystemen ist gezieltes Steuern kaum möglich.



Game Over: Bei voller "Damage"-Leiste schmiert Euer Raumer hilflos ab und bleibt rauchend liegen.

Aero Gauge

N64

Als wagemutiger Tausendsassa nehmt Ihr bei "Aero Gauge" an wilden Flugrennen auf vier verschachtelte Strecken teil. Allerdings lernt Ihr Hitzkopf Plag, Taucherbraut Z-Mart sowie sieben weitere Charaktere nur in der Anleitung kennen – auf dem Bildschirm müßt Ihr Eure Wahl anhand der schnittigen Gleiterjets treffen. Diese sind unterschiedlich wendig und verschieden dick gepanzert. Geballert wird bei den rasanten Grand-Prix-Flügen leider nicht: Lediglich Berührungen mit Canyon-Felsen und Tunnelwänden beschädigen Euren Flieger bis zum Totalschaden. Dann raucht Euer Wrack am Boden aus und der Traum vom Titel ist vorbei.
Deshalb sollten notorische Bruchpiloten auf der Zielgerade in die Boxengasse ausscheren und den Schaden beheben: Wie bei "Wipeout 2097" verringert das Boxen-Kraftfeld während des Flugs Eure Beschädigung. Vor jedem Rennen absolviert Ihr zwei Qualifikationsrunden in zerklüfteten Inselwelten, nächtlichen Neon-Metropolen und vernebelten High-Tech-Fabriken. Beim Rennen selbst zählt die erreichte Position allerdings nicht mehr



Im Zweispielermodus sind keine CPU-Gleiter unterwegs. Der Grafikaufbau ist stets klar erkennbar.



Im futuristischen Chinatown bestimmt Ihr den Weg teilweise selbst: Beachtet die Kursübersicht links.

viel – die CPU-Flieger düsen davon, als ob der Teufel hinter ihnen her wäre. Um Kollisionen mit trichterförmigen Tunneleinfahrten zu entgehen, zieht Ihr Euer agiles Gefährt nach unten und werdet in wilden Links-Rechts-Kombinationen umhergeschleudert. Kaum erblickt Ihr wieder Tageslicht, steigt Ihr nach oben: In luftiger Höhe sind Geschwindigkeiten bis zu 300 km/h möglich, nur bei engen Kurven geht Ihr kurz vom Gas. Der als Drift-Taste genutzte Z-Trigger sollte allerdings nur Sekundenbruchteile gedrückt werden, sonst trudelt Euer Flieger langsam zu Boden.

"Aero Gauge" macht mangels Lasergefechten und aufgrund der ideenlos texturierten Kurse kaum Spaß. Weder die Fähigkeit zum Steig- und Sinkflug, noch die Qualifikationsidee wurden genutzt. Außerdem leiden Ein- und Zweispielermodus unter Nebeleffekten und nervigem Grafikaufbau: Bergmassive erkennt Ihr erst eine Sekunde vor dem Crash. *cb*

Muster: Game Express Straubing, Tel.: 09421/87514



Ich glaub' mein Pad hebt ab: Zieht Ihr nach oben, erhöht sich die Maximalgeschwindigkeit.

64 BIT
52%
HERSTELLER
ASCII
SYSTEM
NINTENDO 64
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT
Fader "Extreme G"-Clone ohne Geballer. In den eckigen, wirr zusammengebastelten Kursen kommt kaum Spaß auf.
AB 6



Tornadokicks und Feuerball: Während sich Ryuhi im Turniermodus gewöhnlicher Specials bedient, packt er im kindlichen Abenteuermodus seinen Feuerdrachen aus der Tasche.

Hiryu No Ken Twin



Mit "Hiryu No Ken Twin" ersteht Ihr gleich zwei Prügelspiele in einem Modul: Abenteurer und Japanologen verfallen dem Kids-Modus, wo Ihr Euch gegen acht Kiddyfighter und Slapstickmechs beweist und im Kramerladen Rockerwesten, Schlagringe und Tigerzähne einkauft. Auch Zaubermedaillen gibt's zu erspielen, die Euch mit magische Flammenzungen und Vereisungs-Special ausstatten.

Im Turniermodus erwarten Euch altbekannte Schlägereien: Mit leichten und harten Tritten sowie Hieben vermöbelt Ihr acht Ninja-, Shaolin- und Straßenkämpfer, um im großen Showdown gegen einen finsteren Schattenkämpfer anzutreten. Geblockt wird mit den Zeigefingertasten, die Flucht in den Hintergrund dürft Ihr wahlweise auch abschalten (2D-Modus). Mit 15 Würfen, Tornadokicks, Feuerbällen, Combos und Konterschlägen streckt Ihr Euren Gegenüber nieder, mit Abwehrgriffen verwandelt Ihr den Angriff des Gegners in einen mächtigen Wurf. Für blitzende Special-FX sorgen die Supermoves, die Ihr nur mit ausreichend spiritueller Energie ausführen könnt. Mit massig Statistiken und dem Trainingsmodus optimiert Ihr Eure Kampftechniken in Windeseile.

"Hiryu No Ken Twin" fasziniert durch die Unmengen an Extras und Geheimnissen vor allem Fans ausgefallener Japanspiele. Prügelfans erfreuen sich an der technisch ausgereiften und spielerisch einwandfreien Keilerei. Die Specials und Combos führt Ihr ohne Probleme aus, auch im Sprung steuern sich die Helden präzise. Leider ist das Special-Know-How der "Hiro No Ken"-Recken nicht allzu umfangreich, bald kommt Routine auf und die Kämpfe verlaufen immer gleich. Da rettet Euch nur der Abenteuermodus. *oe*

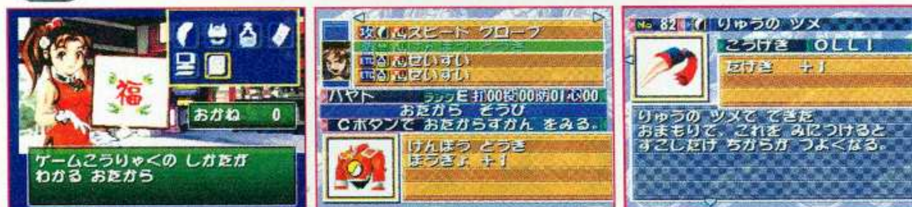
Game Express Straubing, Tel.: 09421/87514

96 BIT
SPIELSP
78%
HERSTELLER
CULTURE BRAIN
SYSTEM
NINTENDO 64
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT
Two-in-One-Keilerei mit ausgefallenem Abenteuermodus: Erspielt Nietenhandschuh und Schlagring für die VS-Schlachten!
AB 16

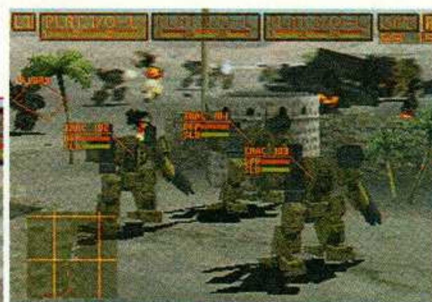


Jede angelegte Waffe, jedes Amulett und Kleidungsstück verbessert Eure Angriffs-, Verteidigungs- und Schnelligkeitswerte: Glücklicherweise sind alle Rüstungen, Erfrischungstrunks und Waffen mit einem Icon (siehe oben) versehen; die Wirkungsweise erratet Ihr ohne langes Grübeln und Experimentieren.


Zappenduster: Bei Supermoves verdunkelt sich für Sekunden der Himmel.


Fröhliches Shopping im Prügelladen: Bei dem kecken Animegirl ersteht Ihr Lederjacken, Totschläger und Glücksbringer.


Steckt hinter dieser Oase eine Verzweigung in der Handlung? Mission 23 konnten wie MAN!ACs nicht knacken; trotzdem gelang es uns, "FM Alternative" siegreich zu beenden.


Die Oase von Al Quadim: Während Ihr Euch in den Häusern verheddert, zerballert der Feind Euren Waffentransporter (im Hintergrund).

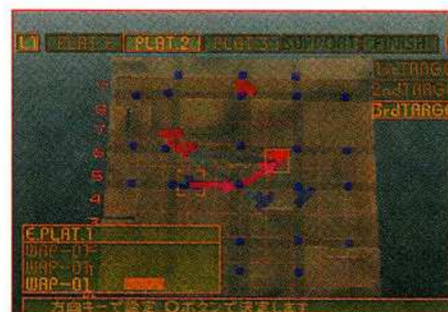

Drei Platoons zu je drei Mechs sammeln sich unter Eurem Kommando. In der Werkstatt montiert Ihr neue Waffen an Arme und Stahlkörper. Rechts der Statusbildschirm Eurer Truppe.

Front Mission Alternative

PS Provokant: Mit dem Kunstwort "Wargams" vor einem Totenschädel in Form des afrikanischen Kontinents wirbt Square in Japan für "Front Mission Alternative". Nur drei Monate nach "Front Mission 2" (MAN!AC 12/97) liefert der momentan beste Playstation-Hersteller diese Echtzeit-Alternative zum rundenbasierten Strategieepos aus. Waren in "FM 2" die feuernden 3D-Mechs nur schmückendes Beiwerk, stehen die Echtzeit-Sequenzen nun im Vordergrund – statt eine Übersichtskarte zu drehen, laßt Ihr in "Alternative" virtuelle Kameras über's 3D-Terrain schweifen.
Wer mit dem "Front Mission"-Kosmos (Mech-Feldzüge im 21. Jahrhundert) vertraut ist, mit japanischer Schrift jedoch nicht, der besucht zu Beginn die "Options", um dort auf Englisch umzustellen. Nun versteht Ihr alle Menüs, lediglich der Funkverkehr mit Kumpels, Mechanikern und Feinden scrollt weiterhin in japanisch an Euch vorüber. Wichtige Informationen entgehen Euch dadurch jedoch nicht, denn in den 30 Schlachten setzt "FM Alternative" auf bombastische 3D-Darstellung und nicht auf weitschweifende Erläuterungen.
Auf einer Übersichtskarte studiert Ihr die Stellung des Feindes und legt Routen für anfangs ein Platoon (bestehend aus drei Mechs), später aber drei Mech-Trupps fest. Schaltet Ihr wieder in die 3D-Landschaft zurück, haben sich die Stahlhünen schon in Bewegung gesetzt, um Eure Wegziele zu erreichen. Damit Ihr Eure Kämpfer und ihre Gegner im Blick behaltet, dreht und zoomt Ihr Kameras oder setzt Euch direkt ins Cockpit eines Platoon-Führers. Doch trotz flimmernder HUD-Anzeigen und automatischer Zielhilfen könnt Ihr auch aus dieser Perspektive weder ballern noch lenken: Richtungsänderungen sind nur über die Karte möglich.
Besonders in den ersten Missionen, wo Ihr nur ein Platoon kontrolliert, gibt's deshalb für Euch nur wenig zu tun. Später merkt Ihr aber, daß es das simple Echtzeit-Spielprinzip faustdick hinter den Stahlohren hat: In kniffligen strategischen Situationen kommt es auf schnelle Entscheidungen an, wobei Ihr das Terrain, Art der Gegner und die Schwerfälligkeit Eurer Mechs einplanen müßt. Gebt Ihr im Gefecht wirre Marschbefehle, haben sich Eure maximal neun Mechs schnell verheddert, blockieren sich gegenseitig oder stapfen brav ins feindliche Sperrfeuer. Auch die wenigen Einstellungen, die Ihr während der Schlacht noch ändern könnt, gewinnen später an Bedeutung: Mit flinken Klicks befehlt Ihr den Platoons defensives oder offensives Verhalten, Streufeuer oder gezielte Jagd auf einen Gegner.


Alles Gute kommt von oben: Squares Waw-Roboter können fliegen – solange der Treibstoff reicht.


Auch wenn Ihr in die Cockpit-Perspektive klickt, dürft Ihr die Mechs nicht selber steuern. Stattdessen wechselt Ihr...


...flink von der Echtzeit-Darstellung auf die taktische Karte, wo Ihr Eure Wegrouten vorgebt und ständig modifiziert.

Die schrittweise Aufrüstung Eurer Mechs mit immer wuchtigeren Waffen und der gelegentliche Besuch eines arabischen Waffenschiebers geben dem martialischen Spektakel die letzte Würze: Wer sich rauchverhangenes Schlachtgetümmel wünscht, wird sich in Urwald, Wüsten und Metropolen von "FM Alternative" pudelwohl fühlen. *wi*

SPIELSPASS 78%
HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT
Mech-Kommando in 3D-Afrika: Squares Echtzeit-Debüt ist spielerisch ungewöhnlich, aber dramatisch und taktisch gewitzt.
AB 12

SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FÜR SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. UND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Playstation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.







... wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen. Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie werden zum Gejagten!





Die Perspektiven wechseln: Das große Bild zeigt den Helden samt Umgebung aus nächster Nähe, im kleinen Bild rechts unten zoomt die Kamera der Übersicht wegen weit weg.



In der Statusanzeige seht Ihr links die Anzahl Eurer verbliebenen Leben, daneben den Energievorrat sowie die sechs Karten-Teile (gefundene Elemente sind goldfarben).



Wenn Ihr einen Schlüssel findet, wird dieser rechts oben eingeblendet – die nächste Türe kommt bestimmt.

Door to Phantomile

PS Anscheinend hat den Japanern die traumhafte „Pandemonium"-Atmosphäre gefallen: Crystal Dynamics' unkonventionelles Hüpfspiel stand eindeutig Pate für die Namco-Entwicklung „Door to Phantomile" – und anders als bei der kürzlich erschienenen „Pandemonium"-Fortsetzung blieben die Japaner der zauberhaft-fantastischen Kulisse des Originals treu.
Der Held ist ein putziger kleiner Kerl mit blauem Baseball-Cap und ungewöhnlichen Hüpfeigenschaften. Drückt Ihr nur kurz auf der Feuerknopf, verhält sich alles normal – kurzer Sprung, sichere Landung. Bleibt Ihr jedoch konsequent auf dem Knopf, bekommt der Protagonist mitten im Sprung die zweite Luft. Er zappelt wild und verweilt länger über dem Boden, dafür verlangsamt sich die Sprungbewegung. Im Verlauf des Spiels kommen die beiden Hüpfvarianten gezielt zum Einsatz und sind taktisch unerhört wichtig.
Bevor Ihr jedoch wild draufloshüpft, solltet Ihr erstmal die Kulisse bewundern. Wie schon Crystal Dynamics nützt auch Namco die Vorteile einer Polygon-Landschaft mit festgelegten Pfaden: Vor Euch tut sich eine grafisch bombastische Fantasy-Kulisse auf, die zwar im Stil von „Pandemonium" (Teil 1) gehalten ist, aber noch schöner, liebevoller und technisch deutlich besser designt wurde. So ist es auch zu verschmerzen, daß Ihr Euch nicht beliebig in der 3D-Welt bewegen könnt, sondern stets die vordefinierten Pfade ablauft. Allerdings tun sich etliche Verzweigungen auf – von Monotonie und Vorhersehbarkeit der Ereignisse kann keine Rede sein.
Mit Hüpfen alleine kommt unser Held nicht allzu weit: Auf Knopfdruck aktiviert er einen Traktorstrahl, mit dem er (normale) Gegner einfängt und diese mit sich herumträgt. Den Gefangenen schleudert Ihr entweder auf andere Feinde, aktiviert damit Schalter oder nützt ihn zum oft benötigten Doppelsprung. Wenn Ihr mit einem Huckepack-Gegner springt, schleudert Ihr den Feind am höchsten Flugpunkt nach unten und stoßt Euch so ein zweites Mal nach oben ab. In höheren Levels kommt es sogar vor, daß Ihr Euch während eines Doppelsprunges einen zweiten Gegner schnappt und dann in der Luft die Doppelsprung-Prozedur wiederholt. Klingt gefährlich, ist aber nach etwas Training durchaus machbar.
Überhaupt muß man den Namco-Entwicklern zugestehen, daß sie jedes Feature perfekt auf die Umgebung und andere Spielelemente abstimmten. Wir haben „Door to Phantomile" durchgezockt und mußten uns nicht ein Mal über dummes Level-Design, unfaire Stellen und unüberlegte Extra-Verteilung ärgern. Dabei gibt's unterwegs jede Menge Boni zu erhaschen. Alle paar Meter stolpert Ihr über Diamanten, schnappt Euch neue Lebensenergie in



Das Ende? In der "Final Vision" legt Ihr Euch mit diesem Obermotz an, der Euch später noch "einsaugen" wird.









Während Vor- und Abspann in prächtiger FMV-Qualität über den Bildschirm flimmern, werden die zahlreichen Story-Sequenzen während des Spiels in Echtzeit-3D präsentiert. Der japanische Text verhindert tiefere Einblicke in die Geschichte – beim Spielen gibt's jedoch keine Probleme.



Obermotz-Parade: Grundsätzlich gilt bei Endgegnern, daß sie nur durch das Bewerfen mit Monstern zu besiegen sind. Nicht selten erleben wir etliche Verwandlungsstufen.

Herzchenform, steckt Schlüssel ein und grübelt über Ostereier. Diese liegen oft versteckt und sind nur mit geschleuderten Gegnern zu knacken. Wichtig sind auch sechs Teile einer Karte, die man nur äußerst mühevoll ergattert. Glücklicherweise dürft Ihr einen Level auch verlassen, wenn nicht alle Elemente gefunden wurden.

Apropos Levels: Namco bezeichnet die Spielabschnitte als „Visions"; insgesamt stehen Euch sechs Welten à zwei Visionen plus finalem Obermotz bevor. Jede Welt hat ein anderes Thema, das grafisch entsprechend umgesetzt wird. Ihr beginnt in einem friedvollen kleinen Dorf, pirscht durch einen überdimensionalen Wald, erlebt Wasserfälle und Rutschbahnen: Die Szenarien sind überwiegend Traum-Landschaften ohne realen Bezug, aber keinesfalls zu vergleichen mit den psychedelischen Farbergüssen von „Pandemonium 2". Für uns ist „Door to Phantomile" der legitime Nachfolger des Original-"Pandemonium": Die Atmosphäre ist ähnlich, nur punktet die Namco-Neuheit in jeder Kategorie einen Tick höher.

„Door to Phantomile" spielt sich hervorragend und entpuppt sich als abwechslungsreiches, jederzeit motivierendes Hüpfspiel – trotz wenig Extras. Namco ist es gelungen, die grandiose Optik mit cleverem Level-Design zu verbinden. Zwölf Szenarien sind zwar nicht allzu üppig, jedoch werden die Einsatzgebiete zunehmend größer und schwieriger,



Eine (noch) unvollständige Oberwelt: Später erscheint links oben das sechste und abschließende Szenario.

aber nie unfair. Außerdem erwarten Euch sieben riesige Endgegner, die ebenfalls brillant animiert sind und taktisch ordentlich was auf dem Kasten haben. „Door to Phantomile" ist so perfekt präsentiert und so liebevoll inszeniert wie kaum ein anderes Playstation-Hüpfspiel. *mg*

SPIELSPASS **87%**

door to phantomile

HERSTELLER: NAMCO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Zauberhaftes Elite-Hüpfspiel im Stil von „Pandemonium": Leider etwas kurz, ansonsten brillant inszeniert.

AB 6



Vor düsterer Kulisse locken mehrere Extras: Über den beiden Feinden rechts schwebt eine Blase mit einem Karten-Teil, rechts oben lockt ein roter Diamant, den Ihr unbedingt braucht.



Dieser Fiesling blockiert noch hartnäckig das Stadttor, während Ihr seine Helfer bereits mit Eurem Feuerschuß grillt.

Elemental Gearbolt

PS Sony vereint traditionelle Lightgun-Action (sowohl Namcos GunCon als auch normale Knarren werden unterstützt) mit Rollenspiel-Elementen: Auf der Jagd nach zerstörerischen Dämonen durchstreift Ihr auf festgelegter Bahn sechs Fantasy-Szenarien wie mittelalterliche Wälder und düstere Burgverliese.

Je mehr Monster Ihr ohne Fehlschuß trefft, desto höher Euer Score-Multiplikator. Die gewonnenen Punkte laßt Ihr Euch am Levelende gutschreiben oder tauscht sie gegen höhere Erfahrungsstufen: Nur so verbessert Ihr Schußkraft und Energiereserven.

Technisch ist „Elemental Gearbolt" ansprechend ausgefallen: Die stilvolle und fast fehlerlose Fantasy-Optik ist ein gelungener Mix aus Polygon- und Bitmap-Grafik und wird von stimmungsvollen Fantasy-Melodien untermalt. Beim Spieldesign hagelt es jedoch Kritik: Ihr müßt zwar nicht nachladen, dafür ist die Schußfrequenz nervig niedrig, während die Endgegner nur durch simples Dauerfeuer bezwingbar sind. Hauptmanko von „Elemental Gearbolt" ist aber die Langzeitmotivation: Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad habt Ihr die sechs kurzen Level schon nach einer guten halben Stunde geschafft. *us*

Drei verschiedene "Elemente" stehen Euch als Waffen zur Verfügung: "Feuer" hat die niedrigste Schußfrequenz, aber die größte Durchschlagskraft, während



der "Blitz" weit streut. "Wasser" wiederum ähnelt einer automatischen Waffe und verschießt in schneller Folge mehrere Schüsse, zieht Euren Gegnern aber nur wenig Energie ab. Beim Spielen entpuppt sich diese Wahlmöglichkeit als reines Gimmick ohne taktische Tiefe, denn nur mit dem "Feuer"-Element könnt Ihr vernünftig und erfolgreich durch die Gegend ballern.

SPIELSPASS **55%**

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Lightgun-Shooter mit Fantasy-Elementen und kleinen Design-Fehlern: Unterhaltsam, aber zu einfach und viel zu kurz.

AB 12

SONYDIMENSION

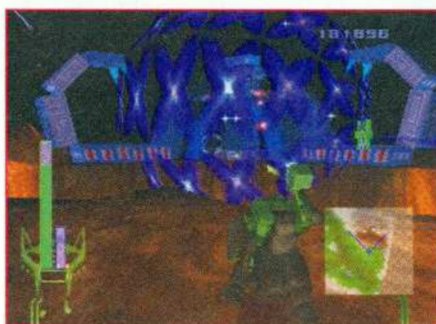


Chefmaximal Maximus Primal schleicht mutig durch die verseuchte Zone: Nicht nur der saure Regen nagt an seiner Energie, auch lauernde Cyborgs wollen ihm an die Transistoren.

Beast Wars

PS

Während in Deutschland kaum noch jemand die Transformers kennt, ist in den USA bereits die dritte Generation der Spielzeug-Mechs erschienen: In „Beast Wars" schlüpft Ihr in die Rolle der guten Maximals oder vertretet ihre Feinde, die Predacons. Ziel ist es, jeweils die Gegenseite zu vernichten.
Je nach Auftrag und Umgebung wählt Ihr aus sechs unterschiedlich flotten und bewaffneten Transformers, bevor Ihr Euer Lieblings-Stahlungetüm in zwölf Missionen in Wüste, Städte und Vulkanlandschaft schickt. Um der steten Strahlung zu entgehen, könnt Ihr Euch zum Schutz in resistente und sprungstärkere Cyber-Tiere verwandeln, müßt aber in diesem Zustand ohne Waffen auskommen.Verliert Ihr einen Mitstreiter, geht Ihr nach Aufsammeln des entsprechenden Extras in einen Luftkampf, um den Kameraden zu retten.
Obwohl die unterschiedlichen Einsatzorte etwas Strategie bei Transformerwahl und Vorgehen erfordern, ist bei „Beast Wars" vor allem ein flinker Feuerdaumen gefragt: Einfache Schalterrätsel oder Sprungpassagen sind spärlich verteilt, dafür attackieren Euch die Gegner gleich rudelweise. Durch den ständigen Strahlungsschaden seid Ihr oft in ungünstigen Momenten gezwungen, auf die Tierform umzuschalten – in Verbindung mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad ist Frust vorprogrammiert.
Während durchschnittliche Technomusik und Standard-Soundeffekte kaum auffallen, schwankt die Grafikqualität stark:



Rhinox gegen den Obermotz der Wüstenmissionen: Sobald die Kuppel gesprengt ist, beginnt der Showdown.

Ausgerechnet Eure Spielfigur ist nur spärlich mit eckigen Bewegungen animiert, und bei mehreren Gegnern auf dem Bildschirm sackt die Geschwindigkeit merklich ab. Dafür findet Ihr in der kargen, aber stimmigen Umgebung kaum Polygonfehler und bewundert effektvolle Explosionen. „Beast Wars" liefert genügsamen Transformer-Fans unspektakuläre Action-Kost, bleibt aber mit seiner mäßigen Ausführung im Mittelmaß stecken. *us*

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER
HASBRO
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Wenig aufregender Mech-Shooter: Schwer und umfangreich, jedoch technisch und spielerisch nur Durchschnitt.

AB 12



Links seht Ihr einen Predacon in seiner Tierform, in der Mitte grübelt Cheetor, wie er die Dampfgrube überwinden soll. Rechts explodiert gerade ein Gegner auf der Rettungsmission.



Im "Golden Nugget" versucht Ihr Euer Glück auch an exotischen Poker-Varianten wie dem asiatischen "Pai Gow"

Golden Nugget

PS

Glücksrad und Slot-Maschinen, Bakkarat, Black-Jack und Roulette: Ihr schlendert durch die virtuelle Version des gleichnamigen Nobel-Casinos in Las Vegas und wählt unter 16 verschiedenen Glücksspielen. Außer dem Casino-Modus (zocken, bis die Kohle ausgeht) verbirgt sich in „Golden Nugget" ein kleines FMV-Adventure. Hier sucht Ihr als Detektiv den Dieb eines Schummel-Chips. Um an Pokerpartien mit Tatverdächtigen teilzunehmen, müßt Ihr Euch aber zunächst genügend Startgeld erspielen.
"Golden Nugget" gelingt es nicht, Casino-Stimmung zu verbreiten: Die Poker-Karten sind schlecht gezeichnet, das Glücksrad verwaschen – Ihr erkennt kaum, ob Ihr gewonnen oder verloren habt. Als Soundkulisse murmelt hinter Euch eine unsichtbare Spielermeute, an der Slot-Machine drückt Ihr nur gelegentlich den Knopf. Allein die Kartenspiele machen geringfügig Spaß, doch auch hier bleiben Mitspieler gesichtslos und rühren sich nur mit einem stoischen "I raise" oder "I'm out". Eure Bluffs verpuffen wirkungslos, am Ende einer Runde wird nicht einmal auf das Siegblatt hingewiesen.
Auch die Videosequenzen retten den Spielabend nicht: Hölzerne Darsteller (in der Hauptrolle 60er-Jahre-„Batman" Adam West) stammeln sich durch eine hanebüchene Story, von der Ihr schon nach dem ersten Poker-Duell genug habt. *us*

SPIELSPASS 32%

HERSTELLER
VIRGIN
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Casino-Simulation vor dem Bankrott: Billige Technik und lustloses Adventure vermiesen Euch den Pokerabend.

AB 12

ZAPP G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ

☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION

ALUNDRA	US	139,–
FINAL FANTASY TACTICS	US	139,–
BREATH OF FIRE 3	US	139,–
RESIDENT EVIL 2	US	149,–
RESIDENT EVIL 2	JP	159,–
GRAN TURISMO	JP	149,–
BUSHIDO BLADE	DT	99,–
SKULL MONKEYS	DT	99,–
WCW NITRO	US	119,–
SPAWN	US	129,–
DEAD OR ALIVE	JP	I.V.

SATURN

MAGIC KNIGHT	US	139,–
VAMPIRE SAVIOR	JP	129,–
COLLECTION	JP	129,–
WINTER HEAT	JP	I.V.
RAIDEN FIGHTERS	JP	I.V.
BATTLE GAREGA	JP	I.V.
PANZER SAGA		I.V.
STEEP SLOOP SLIDERS		99,–
FIFA 98		99,–
NASCAR 98		99,–
NBA LIVE 98		99,–
BURNING RANGERS		I.V.

NINTENDO 64

NAGANO WINTER OLYMPI.	159,–
NBA IN THE ZONE 98	159,–
WCW VS NWO	I.V.
YOSHIS STORY	I.V.
FIGHTERS DESTINY	I.V.
SNOWBOARDING 1080°	I.V.

NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!
PREISLISTE ANFORDERN
KING OF FIGHTERS '97 89,– CD

HTTP://www.zappgames.com

☎ 06131/23 04 92

FUNTRONIXX

Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14
34117 Kassel
TEL. & FAX: 0561 - 12477
Versand: 0561 - 7393801

Nintendo 64	279,-	**Sony PSX Playstation**	359,90,-	**Spiele für 89,90,-DM**
RGB Umbau incl.RGB Kabel	139,-	mit Umbau		Bushido Blade dt.
Pads org. Nintendo	49,90,-	Resident Evil 2 us.	139,90,-	Indy car dt.
Adapter N64	39,90,-	Spawn us.	119,90,-	Clock Tower dt.
Shaker Pack	34,90-,	Magic The Gathering dt.	84,90,-	Myst dt.
Skaker Pack mit memory	49,90,-	Kurushi	79,90,-	Skull Monkeys dt.
F1 Pole Position	99,90,-	Rapid Racer	79,90,-	Theme Hospital dt.
Lylat Wars + Rumble	129,90,-	Adidas Power Soccer 2	84,90,-	Super Pang dt.
Wayne Gretzky Hockey	119,90,-	Final Fantasy 7	94,90,-	One dt.
Hexen US.	99,90,-	Command & Conquer 2	99,90,-	Deathtrap Dungeon dt
Int. Super Star Soccer	119,90,-	MDK	79,90,-	Herc´s Adv. dt.
Extreme G.	139,90,-	Shadow Master dt.	84,90,-	NBA Life 98 dt.
Multi Racing	119,90,-	Fighting Force	99,90,-	Ark of Time dt.
NFL Quarterback Club 98	139,90,-	Time Crisis +Gun	139,90,-	Jersey Devil dt.
Bomber Man	89,90,-	Crash Bandicoot 2	84,90,-	Croc
		Resident Evil D- Cut	79,90,-	Colony Wars
Lamborgini pal.	139,90,-	Actua Soccer	84,90,-	V Rally
Diddy Kong Racing pal.	89,90,-	Grand Theft Auto	84,90,-	Pandemonium 2
Mace the Dark Age pal.	139,90,-	Test Drive 4	84,90,-	Tomb Raider 2
Golden Eye pal.	149,90,-	Castlevania	79,90,-	Z + Lösungshilfe
San Francisco Rush pal.	139,90,-	Baphomets Fluch 2	99,90,-	Fifa 98
Chameleon Twist pal.	99,90,-	+ Lösungshilfe		Felony 11 - 79
Dark Rift pal.	139,90,-	Risiko	79,90,-	
Madden Football 64	139,90,-	Rock & Roll Racing 2 dt.	84,90,-	Air Race dt.
Snobow Kid´s jp.	169,90,-	Moto Racer	84,90,-	Marvel Super Heroes dt.
Yoshi´s Story jp.	179,90,-	Einhänder jp.	129,90,-	Street Fighter Ex plus a.
Cruisi´n´USA dt.	89,90,-	Bloody Roar jp.	139,90,-	Maximum Force dt.
Snowboard Kids dt.	89,90,-	Gran Turismo jp.	149,90,-	
Tetrisphere dt.	89,90,-	Einhänder jp.	129,90,-	RGB Kabel 29,90,-
Yoshi´s Story dt.	119,90,-	Metal Slug jp.	139,90,-	Pad Verl. 14,90,-
WCW VS. NWO. dt.	139,90,-	Critical Depth dt.	79,90,-	Memory Card 34,90,-
Nagano Olymp. dt.	139,90,-	Z dt.	79,90,-	Pad Sony 39,90,-
Fifa 98 dt.	139,90,-			Analog Pad 49,90,-
				Analog Pad + Rumble Umbau 89,90,-
				Sony Maus 49,90,-

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten versandt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Ab einem Bestellwert von 250,- DM (ohne Hardware) Versandkosten frei !

Ladenpreise können abweichen

Nintendo 64

Blast Corps	109,95
Bomberman	99,95
Dark Rift	139,95
Diddi Kong Racing	99,95
Extreme G	**119,95**
FIFA '98 - WM Qual.	139,95
Fighters Destiny*	139,95
Goemon 3D*	139,95
Intern. Superstar Soccer	**119,95**
Mario Kart	89,95
MultiRacing Champ.	129,95
NFL Quaterback '98	129,95
NHL Breakaway*	**129,95**
StarFox/LylatWars	119,95
Star Wars	129,95
Turok (uncut)	**109,95**
Wave Race	89,95
Yoshis Story*	119,95
Rumble Pack original	29,95

PlayStation

Ace Combat 2	94,95
Actua Golf 2	79,95
adidas Power Soccer 2	94,95
Alien Trilogie - uncut, e	**49,95**
Ark of Time	89,95
Atari Arcade Greatest	69,95
Auto Destruct	89,95
Beast - Bloody Roar*	79,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Broken Helix*	89,95
Bushido Blade*	**89,95**
Bust a Move 2	49,95
Bust a Move 3*	69,95
Destruction Derby 2*	49,95
Darklight Conflict	89,95
Caesars Palace(Spielcasino)	89,95
Castlevania	89,95
Crash Bandicot 2	89,95
Croc	89,95
Dynasty Warriors	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	**99,95**
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
G-Police	99,95
Grand Theft Auto	89,95
Herc's Adventure	89,95
Hercules	94,95
Indy 500*	89,95
Int. Superstar Soc. deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	99,95
Iron & Blood	49,95
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Killing Zone	49,95
Lost Vikings 2	49,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
WCW vs The World	99,95
MDK incl.Sounrack	**99,95**
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Nagano Winter Olympics*	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98*	99,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Breakaway '98	89,95
NFL Quaterback '97	49,95
Nuclear Strike	**79,95**
Oddworld-Abe's Oddy.	74,95
Onside Soccer	49,95
Overblood	89,95
Pandemonium 2	89,95
Rayman	49,95
Resident Evil Director Cut	**79,95**
Ridge Racer Revolution*	49,95
Risiko	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Skull Monkeys*	**89,95**
Soviet Strike*	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign*	84,95
Starfighter 3000	49,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Supersonic Racers	49,95
Syndicate Wars	89,95
Test Drive 4	89,95
Touring Car Champ.	**89,95**
Theme Hospital*	89,95
Time Crisis + Gun	159,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus	99,95
V Rally	**79,95**
VR Pool	89,95
Warcraft 2	79,95
Wipeout 2097*	49,95
Worms	49,95
WWF in Your House	34,95
Umbau dt/us/jp in 48h	**39,95**
Chip für Selbsteinbau	**9,95**
Gun mit Laserpointer	89,95
Lenkrad, MadCatz	129,95

Bloody Roar/Beast
79,95*

89,95
Nightmare Creatures
PlayStation

Tomb Raider II
EIDOS
PlayStation
94,95

99,95
Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

Test 'N Take Computer- & Videospiele
030-627 09 154

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche version. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !**Ab 400 DM Ratenkauf möglich.**

SONY DIMENSION



Pack' den Tiger in den Tank: Ein Versorgungsflugzeug füllt in 10.000 Meter Höhe Eure Treibstoffkammern.



Automatischer Take-Off: Statt eine ellenlange Checkliste zu überprüfen, gebt Ihr beim Start einfach Gas.







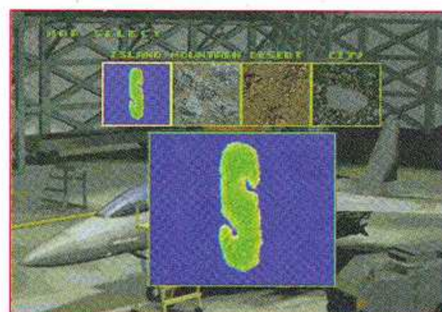
Ohne gründliche Vorbereitung scheitert Euer Einsatz: Computerstudien weisen Euch in die Mission ein, anschließend bestückt Ihr Euren Jäger mit Raketen.

Sidewinder 2

PS Der dritte Weltkrieg bricht an: Nachdem ein niederträchtiges Syndikat den Frieden mit terroristischen Attentaten, Atomraketenbasen und Truppenaufmärschen bedroht, geht das UN-Elitegeschwader "Sidewinder" in die Offensive. Ihr beginnt Eure Karriere in internationalen Krisengebieten als Leutnant der "Sidewinder".

Damit Ihr in aller Welt immer auf dem Laufenden seid, versorgen Euch die Vorgesetzten mit aktuellen Satellitendaten und Computersimulationen. Der Feind protzt mit verschwenderischer Feuerkraft: In der Wüste beziehen Patriot-Einheiten Stellung, in Kratern drohen getarnte Raketensilos mit dem Atomschlag, Bomber donnern direkt auf das Pentagon zu und Migs greifen die Hauptstädte aller Länder an. Zwischen Euren Angriffsflügen beschützt Ihr eigene Geschwader und lernt das Auftanken in der Luft sowie die saubere Landung. Auch bei der Brandbekämpfung kommt Ihr zum Einsatz, lauscht den englischen Instruktionen: Via Kamerafahrt über das Zielgebiet informiert Ihr Euch über die geologischen Gegebenheiten, Feindstärke und versteckte Stellungen.

Anschließend begebt Ihr Euch in den Hangar, wo Ihr Euch beim Chefmechaniker einen Jäger aussucht und mit Raketen für jeden Zweck bestückt. Anfangs stehen Euch die starre F-1, die zielgenaue A-4, die ausgeglichene F-4 und die wendige Mig-21 zur Verfügung, bei jeder Beförderung bekommt Ihr einen Flieger dazu. Insgesamt 26 Jägertypen schmücken gegen Ende der

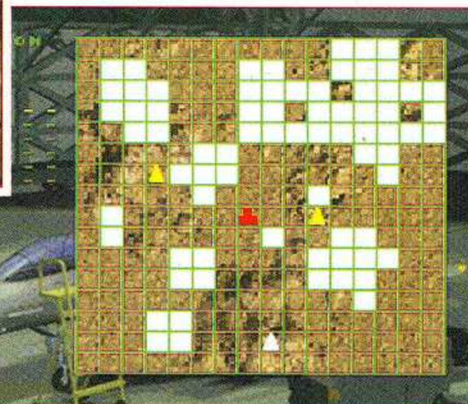


In der Einsatzschmiede stehen Euch vier Zielgebiete zur Verfügung

Karriere Euren Hangar, darunter der gefürchtete Stealthbomber F-117A und der wendige Luftkampfkönig F-22.

Ist die Wahl getroffen, findet Ihr Euch in 1.000 Fuß Höhe oder auf der Rollbahn wieder. Startet Ihr vom Boden aus, könnt Ihr nichts falsch machen: Gebt einfach Vollgas, und Eure Maschine hebt ohne Lenkmanöver von allein ab.

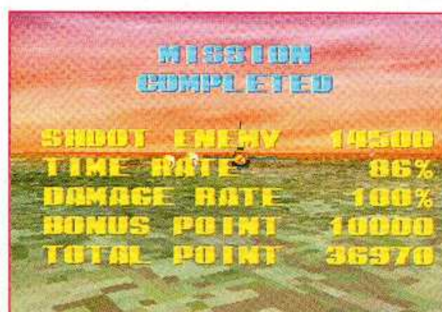
Im Cockpit sowie in der Außenperspektive informieren Euch Anzeigen über Geschwindigkeit, Höhe, Triebwerkleistung, Kurs, Neigung und Bewaffnung. Kurz- und Langstreckenradar warnen vor dem Feind: Rote Punkte markieren Missionsziele, gelbe stehen für unwichtige Gegner, blaue und weiße Einheiten für befreundete Einheiten. Wenn Ihr nicht gerade einen Kollegen eskortiert, stürzt Ihr Euch mit Nachbrenner ins Kampfgetümmel: Euer Bordcomputer erfaßt gegnerische Migs und Tanks in Reichweite, per Feuerknopf ballert Ihr mit Bord-MG und Raketen. Leuchtet die Warnung "Missile", solltet Ihr flink ein Ausweichmanöver wie eine seitliche Rolle einleiten: Im Notfall kümmern sich Chaff- und Flair-Verteidigungssysteme um Radar- und Wärmeraketen. Bei Nacht, Sonnenaufgang, Nebel oder in der brennenden Mittagssonne weicht



Im Missionseditor plaziert Ihr erspielte Gegnertypen und legt Kampfintelligenz und -verhalten fest



Bevor Euer Bomber die feindliche Basis anfliegen darf, müßt Ihr alle Verteidigungsstellungen zerstören.



Jetzt wird abgerechnet: Für flinke Siege und heile Jäger kassiert Ihr Bonuspunkte und Orden.



Qual der Wahl: Bei jeder Beförderung dürft Ihr Euch einen von drei neuen Fliegern aussuchen.



Schützt Euer Munitionslager vor dem Flächenbrand: Nachdem ein abgestürzter Bomber ein Feuerinferno angerichtet hat, rückt Ihr mit Löschraketen zum Noteinsatz an.

Ihr feindlichem MG-Feuer aus, schwenkt mit gekonnten Loopings und Rollen hinter überraschte Terroristen und sprengt im Tiefflug Panzer und Bunkerstellungen. Eure Gegner arbeiten mit Lockvogeltaktik und verwirrenden Manövern. Im Tiefflug versuchen sie Euch abzuschütteln, CPU-Fliegerasse erwischt Ihr nur mit dem MG. Selbst mit dem digitalen Pad steuert man präzise, der Flightstick und das neue "Dual Shock"-Pad werden unterstützt. Neben dem Luftkampf testen auch Canyon-Flüge, Tankmanöver in 10.000 Meter Höhe und punktgenaue Landungen Eure Fähigkeiten. Seid Ihr glücklich vom Einsatz zurückgekehrt, werden Eure Heldentaten mit einer Punkteprämie, eventuell sogar mit einer Beförderung belohnt. Nur durch letztere erhaltet Ihr Zugriff auf geheime Jäger. Jeden Gegner, mit dem Ihr einmal Kontakt hattet, dürft Ihr obendrein in den Misssionseditor übernehmen: Habt Ihr einen Waffentyp erspäht, könnt Ihr ihn in eine selbst erstellte Mission einbinden und per Memory Card speichern.

"Sidewinder 2" protzt mit Masse, 26 Düsenjäger und unzählige Missionen halten Euch in Atem. Das Fluggefühl ist vorbildlich, im Tiefflug wirkt Namcos "Ace Combat 2" jedoch fetziger als die Asmik-Neuentwicklung. Nach einiger Spielzeit begegnen Euch ähnliche Missionen wie der Flug durch den SAM-gespickten Canyon – Ihr spielt hastig weiter, um Euch unbekannten Aufgaben und Optiken zu stellen. Die diffizilen Landungen auf Flugzeugträgern und in Tälern bereichern das Spiel um ein Simulationselement. Mit höherem Schwierigkeitsgrad weichen Gegner Euren Raketen aus: So entstehen spannende Zweikämpfe mit der MG. *oe*



SPIELSPASS **82%**

HERSTELLER: ASMIK
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Vorbildlicher Action-Flugsimulator mit anspruchsvollen Missionen und massig Geheimfliegern: Teils pixelig, aber spannend.

AB 16

Samurai Shodown 4 Special

PS Erzmagier Amakusa und sein finsterer Samurai-Kumpel Zankuro laden Euch zu ihrem Rachefeldzug für die klägliche Niederlage in "Samurai Shodown 3": Siebzehn Ninjas, Inka-Kämpfer, Schwertmeister und Mönche stehen auf Amakusas Todesliste, allein oder zu zweit stellt Ihr Euch dem Schicksal. Ihr erschlagt den Feind mit Dauerfeuer-Watschenwirbel, Shadow-Combo, Combo-Grab, Sprint-Attacken, Wurf und Supermove. Powermoves erhöhen für wenige Sekunden Eure Kraft und Schnelligkeit. Ihr kontert mit Abwehrhieben, weicht in Vorder- und Hintergrund aus, täuscht Euren Gegenüber mit explodierenden Dummy-Puppen und beamt Euch per Teleporter hinter seinen Rücken.

Spielerisch steht die "Special"-Version dem grandiosen Saturn-"Shodown 4" nicht nach. Wegen Speicherplatzmangel fielen Blutspritzer und Treffer-FX jedoch ziemlich pixelig aus, einige Animationsphasen fehlen. Dafür sind die Ladezeiten kürzer, auch wenn nach den Poser-Sprüchen zu Kampfbeginn erneut das Laufwerk surrt. Der knatternde Hit-Counter prangert Combos wie ein Richterhammer an, der hervorragende Trainingsmodus hilft beim Einstieg. *oe*



Statt mit blutigem Fatality beenden die "Samurai Shodown"-Recken den Kampf mit einem "Cut": Fein säuberlich zerfällt der Feind in zwei Hälften. Wer den "Glückstreffer" noch nicht beherrscht, sollte dem Feind beim letzten Atemzug auf die Pelle rücken. Steht Ihr beim Todesstoß ganz nahe am Gegner, besudelt Ihr Euch von oben bis unten mit Blut!

SPIELSPASS **85%**

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Blutiges "Samurai Shodown"-Update mit außergewöhnlich vielen taktischen Specials: Leider etwas pixelig.

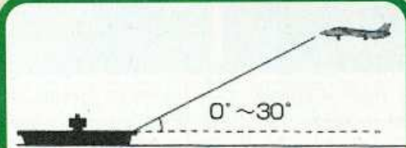
AB 18

MIT FEINGEFÜHL NACH HAUSE

Die perfekte Landung

Während PC-Besitzer nächtelang das sachte Aufsetzen üben, blieb Konsolenpiloten solch knifflige Feinarbeit erspart. "Sidewinder 2" ist ein Schock für verwöhnte "Ace Combat"- Spieler : Geht Ihr am Ziel zu Bruch, müßt Ihr die komplette Mission wiederholen! Legt also lieber ein paar Trainingsstunden ein.

Je nach Schwierigkeitsgrad akzeptiert "Sidewinder 2" auch holprige Landungen; rollt Ihr jedoch ins Abseits, geht Euer Flieger immer in Flammen auf. Zuerst solltet Ihr Eure Jägerschnauze gerade auf die Rollbahn ausrichten: Versucht's im Notfall zweimal. Mit dem korrekten Kurs drosselt Ihr nun Eure Triebwerke auf 40 Prozent, erscheint die "Stall"-Warnung, gebt Ihr wieder etwas Gas. Fliegt in einem 30°-Winkel auf die Landebahn (Bild rechts) und senkt langsam die Höhe. Kurz vor dem Aufsetzen zieht Ihr den Flieger ruckartig nach oben und schaltet gleichzeitig die Triebwerke aus: Ihr landet mit den Hinterreifen zuerst.





In der Ecke habt Ihr mit dem Gegner leichtes Spiel: Der Shadow-Combo ist eine besonders schnelle Trefferserie.

SONY DIMENSION



Mit Vollgas der Sonne entgegen: Aus erbarmungsloser Ego-Perspektive kommt das dramatische Positionsgerangel von "Gran Turismo" am besten rüber.







Im "Quick Arcade"-Modus greift Ihr auf einige Standard-Modelle der Hersteller zurück. Unter "GT" seid Ihr hingegen persönlich für Kauf und Pflege Eures Fahrzeugs verantwortlich!



Ansicht von hinten: Im Gegensatz zu "Rage Racer" ist "GT" auch in dieser Perspektive tadellos spielbar.



City Slicks: Auf dieser Karte klappert Ihr KFZ-Händler ab, meldet Euch zur Lizenz-Prüfung oder zum Rennen an.

Gran Turismo

PS Braucht die Playstation ein weiteres Rennspiel? Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz (von "Porsche Challenge" über "V-Rally" bis zu "Rage Racer" und "TOCA") hat sich das japanische Polys-Team höchste Design-Vorgaben auferlegt. Die Qualitäten aller bekannten Bildschirm-Rasereien, Elemente authentischer Racing-Simulationen, aber auch das Ambiente eines internationalen Autosalons – das zusammengenommen müßte genügen, um PS-Fetischisten ans Joypad zu fesseln. Daß es sich bei den Sony-Programmierern selbst um fanatische Fahrer handelt, zeigt das Hauptthema von "Gran Turismo": Nicht Ruhm und Prestige einer Weltmeisterschaft stehen im Vordergrund, sondern der Glanz der eigenen Garage.

Wenn Ihr Euch nicht um die Einzel- und Zweispielerrennen des "Quick Arcade"-Modus kümmert, sondern gleich in das KFZ-Paradies von "Gran Turismo" einsteigt, findet Ihr Euch mit einer Million Geldeinheiten (Credits) auf dem Stadtplan wieder. Um Euch locken die Logos von Honda, Nissan, Subaru und Toyota,



Heimelige Nachtfahrt zu zweit: Im Splitscreen leidet die ansonsten vorbildliche Dynamik.

Mitsubishi, Mazda sowie die angloamerikanischen Fabrikate Aston Martin, TVR und Chrysler zum KFZ-Einkaufsbummel. Da Eure Garage noch leer steht, kehrt Ihr beim ersten Händler ein und besichtigt das Angebot. Euch gehen die Augen über: Vom Kleinwagen bis zur sportlichen Limousine stehen fast alle modernen Fahrzeuge Japans zum Verkauf, selbst ein unbezahlbares Spezialmodell für Langstreckenrennen zeigt Euch jeder Händler gerne. Das Tuning- und Ersatzteillager quillt über: Vom Rennauspuff bis zum "Bremsbalance-Computer" findet Ihr hier alles, was das Herz eines Autofans begehrt. So verschmerzt Ihr die schnelle Erkenntnis, daß schon ein Highend-Motor Euer Start-Budget überschreitet, und die Knete nur für einen Gebrauchtwagen Jahrgang '91 reicht. Obwohl Ihr bei Wagen im Sonderangebot nicht einmal die Farbe wählen könnt, gewinnt Ihr Eure Secondhand-Neuanschaffung schnell lieb. "Mein erstes Auto" – wachst Ihr aus dem Gebrauchtwagenalter heraus, verspricht Euch der Händler, den Wagen in Zahlung zu nehmen.

Doch halt, Ihr habt zwar den Führerschein, aber noch keine Zulassung für eine Rennsportklasse. Also schreibt Ihr Euch bei der Fahrschule ein: B-, A- und "A International"-Lizenz könnt Ihr hintereinander erwerben. Gegen strenge Zeitlimits übt Ihr das Bremsen und präzise Lenken, und lernt dabei die Creme de la



Prunkstück für 50 Millionen Mäuse: Die sündteuren Rennmaschinen sind nichts für GT-Anfänger. Hände weg!









Habt Ihr drei Lizenzen (B, A, A International) in der Tasche, stehen Euch alle GT-Ligen offen. Im Menüpunkt "Race" (zweites Bild von links) wählt Ihr Eure Meisterschaft oder Aufgabe. Mit dem jeweils richtigen Fahrzeug knackt Ihr alle Ligen und Geschwindigkeitsrekorde (rechts).



Duo-Replay: Auch hier sind mehrere Splitscreen- und Vollbild-Perspektiven wählbar.



Hartnäckiges Drängeln wird bestraft: Wenn Ihr einem Gegner drauffahrt, statt ihn elegant zu überholen, verliert Ihr wertvolle Sekunden.



Mit Karacho durch die Spitzkehre: Je nach Antrieb trainiert Ihr eine andere Kurventechnik.

Creme der japanischen Sportwagenwelt kennen – und deren individuelles Beschleunigungs- und Kurvenverhalten. Mit der B-Lizenz seid Ihr für den "Sunday Cup" sowie "Special Events" für Heck-, Front- und Allradantrieb zugelassen. Eure Profi-Karriere kann beginnen! Seid nicht frustriert, wenn Euch schon beim Sonntags-Cup reiche Schnösel mit ihren PS-Schüsseln deplazieren. Auch als Verlierer bekommt Ihr eine kleine Prämie – genug, um spezielle Teile zu tunen und in der nächsten Saison wieder anzutreten. Nach ein paar Versuchen hängt Ihr die Konkurrenz locker ab, die Power Eures Wagens und die erworbene Erfahrung machen Euch reif für höher dotierte Wettbewerbe.
Insgesamt stecken in "Gran Turismo" 17 verschiedene Meisterschaften und "Special Events". Auf dem Weg zu Profi-Wettbewerben wie dem "Tuned Car of the World" oder dem "Grand Valley 300km"-Rennen pendelt Ihr ständig zwischen KFZ-Einkaufsstraße, Tuning-Werkstatt und Test-Center, spielt an der Abstimmung oder trainiert verbissen im "Time Trial". Unmerklich werdet Ihr hubraumsüchtig und spaziert stolz durch Eure Garage mit hübschen Sondermodellen, die Ihr als Cup-Prämien gewonnen oder günstig – "ein Schnäppchen" – erworben habt.



Die Liebe zum Auto geht ins Geld: Wer tief in die Materie einsteigen will, verzichtet auf Neuwägen von der Stange und tunt sich selbst einen Boliden zurecht.

Paradox, daß uns ausgerechnet ein Sony-Produkt die Bedeutung der Nintendo-Worte vom "Sammeln, Pflegen, Tauschen und Erweitern" nahebringt: Kein anderes Renn- oder Actionspiel spricht die "Kuck mal, was für ein Teil ich mir da gebastelt hab"-Emotion so direkt an wie "Gran Turismo". Statt einer Pocket-Monster-Horde sammelt Ihr PS-Prunkstücke, peppt sie sorgfältig auf und trennt Euch auch mal schweren Herzens von einem bewährten, aber teuren Fahrzeug. Die "Trade"-Funktion erlaubt das Tauschen von Sportmodellen zwischen den Spielern, aber auch Duelle gegen den besten Raser aus der Garage des Klassenkameraden. Nicht nur Auto-Fans entwickeln schnell eine innige Liebe zu den maßgeschneiderten Highend-Wägen von Mazda, Aston Martin und Mitsubishi. Der regelmäßige Gang zum Spezialteilehändler wird zur Pflicht, bis Ihr günstige Gebrauchtwägen zu Tuning-Monstern herangezüchtet und sogar ein paar 20-Millionen-Rennvarianten im Fuhrpark habt. Schon jetzt streiten sich Import-Fans, welche Eigenkreation die größte Power unter der Haube hat. Denn das optimale Auto gibt es bei "Gran Turismo" nicht, dafür aber eines, das Eurem Talent und Temperament am besten entspricht.
Was sollen Rennspiel-Entwickler nach "Gran Turismo" noch besser machen? Der Sony-Titel hat einfach alles, vom Splitscreen-Rennen bis zum "Ghost Car", die physische Manifestation Eures aktuellen Rundenrekords, gegen die Ihr wie in "Motor Toon GP" zum Duell antretet. Dazu eine analoge Steuerung (gut) und Force-Feedback (noch besser). Allein für diese CD lohnt sich die Anschaffung des in Japan erhältlichen "Dual Shock"-Force-Feedback-Pads von Sony.



Kamera-Flug auf die Pole Position: Jedes der "GT"-Rennen wird mit einem solchen Schwenk eingeleitet.

Angesichts der unzähligen Optionen, Aufgaben und Möglichkeiten ist eine vernünftige, unaufdringliche Benutzerführung und Menüstruktur unerläßlich. Auch hier zeigt Sony allen anderen, vor allem aber den anglo-amerikanischen Herstellern, was "Bedienungsfreundlichkeit" im Videospiel bedeutet. Ihr spurtet zum Vertragshändler, besichtigt das Ersatzteillager und schreibt Euch für die "4WD Challenge" ein, speichert, testet und studiert technische Tabellen – das alles über klare Symbole und Icons, die jedes Kind sofort begreift. An den in der Import-Version noch zahlreichen japanischen Texten nehmen sich die PAL-Übersetzer hoffentlich ein Beispiel: Der



Wolf unter Schafen: Mit hochgezüchteten Rennboliden versägt Ihr jeden halbprofessionellen Tuning-Freak.

Vor Veröffentlichung von "Gran Turismo" benannte sich das Polys-Team in "Team Yamauchi" um. Kazunori Yamauchi, Chef dieser internen Sony-Abteilung, hatte bereits an den beiden "Motor Toon"-Rasereien gearbeitet, seine letzten Jahre aber ausschließlich den Serienwägen von "GT" gewidmet. Im Rausch der langwierigen Entwicklungsarbeit verwischte für Yamauchi schließlich die Grenze zwischen Simulation und Wirklichkeit: Kurz vor Abschluß der Arbeit zerlegte Yamauchi seine eigene Luxuskarosse, einen Nissan "Skyline".

SONY DIMENSION



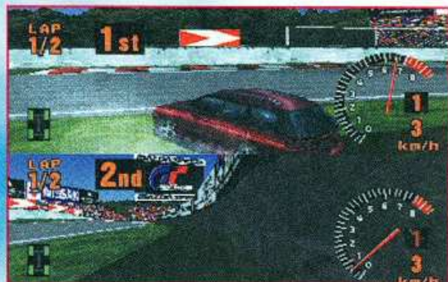
Schumi-Style: In Eurer Verzweiflung versucht Ihr, den überholenden Gegner abzudrängen. Doch in den CPU-Wägen sitzen fixe Kerle – meist schieben sie sich noch vorbei!

verwendete Schrifttyp ist hübsch klar und verstärkt die edle, ästhetische Aufmachung. Auch die Rennoptik ist über jeden Zweifel erhaben: Pop-Ups sind selten und werden geschickt kaschiert. Slowdowns tauchen im Gerangel der sechs Fahrzeuge zwar auf, sind aber angesichts der Animation zu verschmerzen: Wenn Ihr über eine Unebenheit holpert, heben sich Reifen und Achsen unabhängig vom Rest des Wagens. Die Einstellung Eurer Stoßdämpfer und Reifen könnt Ihr spüren und sehen. Dazu kommen grafische Details wie sanft verfliegende Staubschwaden und grell aufleuchtende Bremslichter.



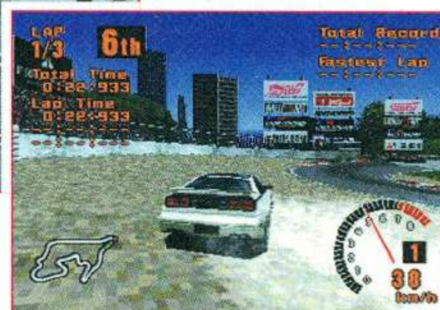
Keine Probleme: Habt Ihr genügend Geld erwirtschaftet, düst Ihr mit überlegenen Fahrzeugen an der Konkurrenz vorbei!

Auf die Memory-Card greift Ihr jederzeit zu – egal, ob Ihr gerade durch die Werkstatt schlendert oder eine Prüfung absolviert. Mit wenigen Button-Klicks speichert Ihr aktuelle Fähigkeiten und Fuhrpark. Auch Replays, Rekorde, Ghost-Cars und einzelne, frisierte Wägen sichert Ihr jederzeit – fanatische Spieler besitzen ein Memory-Card-Archiv mit tollen Autos und legendären Fahrten.



Allgemeine Verwirrung beim Duell: Spieler 1 kreiselt, Nummer 2 schrammt an der Absperrung entlang.

Das wichtigste an "Gran Turismo" ist aber der physikalische Realismus und die damit verbundene Lernkurve für alle Spieler: Daß Euer Geld für dicke Rennboliden anfangs nicht langt, ist gut so, denn die brüllenden PS-Monster kann kein Anfänger beherrschen. Erst wenn Ihr alle Lizenzen habt und durch ständiges Tuning mit temperamentvollen 350-PS-Fahrzeugen umgehen könnt, lohnt sich das Sparen auf diese Flitzer. Davor versucht Ihr, in untermotorisierten Gebrauchtkisten mitzuhalten. Mit Eurem Talent steigt auch die Motorleistung, und Schritt für Schritt werdet Ihr zum Top-Fahrer, der auch vor einem 90-Minuten-Rennen nicht kapituliert. Das beste aus beiden Welten: "GT" ist nicht nur so furios wie "Ridge Racer", sondern gleichzeitig auch realistisch, hyperkomplex und umfangreicher als jeder andere Renntitel – das Rollenspiel unter den PS-Simulationen.



Auch mit leistungsfähigen "Special"-Aggregaten solltet Ihr vorsichtig hantieren – sonst rutscht Ihr in den Kies!



Es lohnt sich, auf die PAL-Version zu warten: Nicht nur Infos zum Zubehör bleiben Euch beim Japan-Import verborgen!



Imposant: Nach der Kurve bemerkt Ihr das sanfte Wippen Eurer Spezialfederung!

Doch 200 verschiedene Wagen sind Sony nicht genug, für die PAL-Version verspricht der Hersteller Verbesserungen: Bis zu "30% schneller" soll das Spiel werden, die Zahl der Autos wird auf knapp 300 erhöht und für den Soundtrack kommen Chart-Musiker (u.a. die Manic Street Preachers) ins Studio. Unser Test in MAN!AC 5/98 klärt die letzten Feinheiten und verrät mit der Spielspaßwertung, wie die für Juni geplante PAL-Umsetzung gelang. *wi/cb*

Die besten Playstation-Rennspiele



Gran Turismo

...wird im Juni auch den PAL-Rennspiel-Thron besteigen – PS-Vergnügen mit Tiefgang.



Rage Racer 90%



Die Action-Perle von Namco setzt auf Highspeed-Raserei, enthält aber auch schon Tuning-Elemente.

89% Porsche Challenge

Die perfekte Verbindung von Action-Spaß und sorgfältig modelliertem Fahrverhalten.



Formel 1 '97 87%



Umfangreiche Action-WM mit vielen Strecken, bei der der letzte Feinschliff leider fehlt.

86% V-Rally

Rasant und grafisch ausgefeilt: Die tückische Steuerung verlangt nach einer ruhigen Hand!



Neuheiten aus USA, Japan und EU bitte erfragen!


ANALOG PAD


BLOODY ROAR


BREATH OF FIRE 3


BUSHIDO BLADE


COOL BOARDERS 2

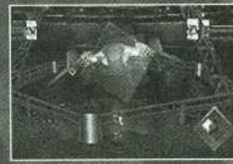
~~Grundgerät dt~~	~~289.00~~
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	29.90
(US/JP nur über RGB farbig)	
RGB-Kabel	ab 39.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 44.90
Memory Cards	ab 29.90
Alundra us	129.90
Auto Destruct dt	89.90
Bloody Roar (Beast) dt	89.90
Breath of Fire 3 us	139.90
Bug Riders dt	84.90
Bushido Blade dt	89.90
Bust a Move 3 dt	69.90
Cart Indy Car dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon d	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
***inkl Orginal T-Shirt**	**109.90**
Final Fant. Tactics us	139.90
Gex 3D	89.90
Gran Theft Auto dt	89.90
Gran Turismo jp	139.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Mace the Dark Age dt	89.90
Newman Haas Racing	89.90
Nightmare Creat dt	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Point Blank dt	84.90
Riven dt	89.90
Skullmonkeys dt	89.90
Toca Touring Car dt	89.90

SATURN

Neuheiten bitte erfragen.


NAGANO OLYMPICS


NIGHTMARE CREAT


ONE

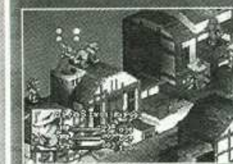

PARASITE EVE


RESIDENT EVIL 2

ARJAY
0221·12 10 67
WWW.ARJAY-GAMES.DE


YOSHIS STORY


DEATHTRAP DUNG


FF TACTICS


GEX 3D


GRAN TURISMO

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Memory Cards	ab 39.90
Nagano Olympics dt	149.90
NBA Pro 98 dt	139.90
Snowboard Kids dt	95.00
Tetrisphere dt	95.00
Wayne Gretzky 98 dt	139.90
Yoshis Story dt (März)	119.90

Weitere Neuheiten auf Lager

GUIDES/MAGAZINES

EDGE uk	17.00
Final Fantasy 7 dt	29.80
Gamefront dt	5.80

weitere Spieleberater lieferbar

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. 10.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen


TEKKEN 3


RIVEN


SKULLMONKEYS


TOURING CAR


STOFFPUPPEN

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Game It!

Titel des Monats Februar: Nightmare Creatures 79,95

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.1.98
** = noch nicht verfügbar am 9.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert Unsere

TOP 10

C & C 2	89,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Destruction Derby 2*	39,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
MDK	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95
V-Rallye	79,95

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95	
Ace Combat 2	84,95	
Actua Golf 2	84,95	
Actua Soccer	39,95	
Actua Soccer 2	84,95	N
Actua Tennis 2*	84,95	
Adidas Power Soccer 2*	84,95	N
Agent Armstrong	69,95	
Air Combat Platinium	39,95	
Alien Triology	42,95	
Ark of time	79,95	
Atari Arcade Hits	79,95	
Auto Destruct	89,95	
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95	
Ball Blazer Champions*	84,95	
Baphomets Fluch 2*	79,95	
Batman & Robin*	89,95	
Battle Arena Toshinden	39,95	
Mass Destruction	74,95	
Match Day 3*	89,95	
Maximum Force*	84,95	N
MDK	79,95	
Megaman 8*	89,95	
Megaman Battle & Chase*	89,95	
Micro Machines V3	89,95	
Midnight Run*	89,95	
Monopoly	79,95	
Monster Truck	79,95	
Motocross*	a.A.	
Moto Racer	84,95	
Motor Mash	79,95	
Myst	77,95	
Nascar 98	79,95	
NBA Hangtime	84,95	
NBA 98	84,95	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 2	79,95	
Need 4 Speed 3	84,95	N
NHL Breakaway '98	79,95	
NHL Faceoff 97	79,95	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805 /225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨ ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Battle Arena Toshinden 2	89,95	
Battle Arena Toshinden 3*	79,95	
Battle Sport	74,95	
Battle Stations	77,95	
Blast Chamber	84,95	
Bleifuß 2*	69,95	
Blazing Dragons	74,95	
Broken Helix*	84,95	
Bug Riders*	74,95	
Buggy*	84,95	
Bushido Blade*	79,95	N
Bust a Move 2	42,95	
Bust a move 3*	59,95	
Castlevania*	79,95	
Caesar's Palace*	79,95	
Cheatbuch	**24,95**	
Cheesy	84,95	
Command & Conquer	84,95	
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95	
Colony Wars	79,95	
Cool Boarders	77,95	
Cool Boarders 2*	79,95	N
Courir Crises	79,95	
Crash Bandicoot 2*	79,95	
Critical Depth*	72,95	
Croc	84,95	
Crow: City of Angles	74,95	
Crypt Killer	84,95	
Dark Omen*	84,95	N
Deathtrap Dungeon	94,95	N
Destruction Derby 2	39,95	N
Devil Deceiption*	79,95	
Discworld 2*	89,95	
Dogdem Arena	79,95	
Dungeon Keeper*	a.A.	
Dynasty Warriors	89,95	
Epidemic*	69,95	
Excalibur	84,95	
Exhumed	74,95	
Explosive Racing	84,95	
Extreme Games 2	69,95	
Fade to Black	39,95	
Fantastic Four	79,95	
Fatal Fury*	69,95	
Fifa 96	44,95	
Fifa 98	84,95	
Fighting Force	94,95	
Final Fantasy 7	89,95	
Formel 1	84,95	
Formel 1 '97	89,95	
Forsaken*	a.A.	
Frogger	69,95	
G-Police	89,95	
Gex 3D*	a.A.	
Ghost in the Shell*	a.A.	
Gran Tourismo*	a.A.	
Grand Theft Auto	79,95	
Hard Boiled	84,95	
Heavens Gate*	79,95	
Hercules	79,95	
Herks Adventure*	84,95	
Hexen	84,95	
Independence Day	84,95	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95	
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	
International Track & Field	39,95	
Jack Nicklaus	84,95	
Jersey Devil*	89,95	
Jet Moto 2*	84,95	N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95	
John Madden NFL 98	84,95	
Judge Dredd	79,95	N
Kick Off '97*	89,95	
Konami Open Golf	39,95	
Kurushi	69,95	
Legacy of Kain	77,95	
Lost Vikings 2	74,95	
Lost World: Jurassic Park	84,95	
Lucky Luke*	89,95	
Machine Hunter*	89,95	
Magic the Gathering*	74,95	
Marvel Super Heroes*	79,95	
NHL Hockey '97	59,95	
NHL Hockey 98	84,95	
NHL Powerplay Hockey '98	74,95	
Nightmare Creatures*	79,95	
Nuclear Strike	84,95	
One*	a.A.	
Overboard*	79,95	
Pandemonium	74,95	
Pandemonium 2	79,95	
Panzer General 2	79,95	
Parappa the Rapper	69,95	
Pax Corpus*	84,95	
Peak Performance	79,95	
PGA 96 Platinium	44,95	
PGA Tour Golf 98	89,95	
Player Manager	84,95	
Populous · The 3rd coming	89,95	
Porsche Challenge	69,95	
Powerboat Racing*	89,95	
Rage Racer	84,95	
Rallye Cross	69,95	
Rampage World Tour*	74,95	N
Rapid Racer*	79,95	
Rayman	39,95	
Raystorm	69,95	
Ray Tracer	69,95	
Rebel Assault 2	84,95	
Reboot*	89,95	
Resident Evil Directors Cut	79,95	
Return Fire	84,95	
Ridge Racer	39,95	
Ridge Racer Revolution*	39,95	N
Risiko*	79,95	
Road Rage	79,95	
Road Rash	44,95	
Road Rash 3D	84,95	N
Rock'n'Roll racing	89,95	
Rosco McQueen*	79,95	
San Francisco Rush*	84,95	N
Shadow Master*	84,95	N
Sign of the Sun*	79,95	
Skeleton Warrior	69,95	
Skull Monkeys	89,95	
Slam'n'Jam	74,95	
Soul Blade	84,95	
Soviet Strike	79,95	
Street Fighter EX Plus	69,95	
Street Racer	54,95	
Suikoden	84,95	
Super Pang Collection*	89,95	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95	P
Swagman*	79,95	
Syndicate Wars	84,95	
Tekken 2	94,95	
Tenka Life Force	84,95	
Test Drive 4	84,95	N
Test Drive Offroad*	84,95	
Tetris Plus*	74,95	
The 5th Element*	a.A.	
The Devide: Enemies Within	77,95	
The Note*	79,95	
Theme Hospital*	89,95	
Tilt	69,95	
Tomb Raider 2	89,95	P
Total Driving	79,95	
Transport Tycoon	74,95	
Treasures of the Deep*	a.A.	
Twisted Metal World Tour	79,95	
V-Rallye	79,95	
Vandal Hearts	84,95	
VMX Racing*	84,95	
VR Baseball	74,95	
VR Pool	74,95	
Warcraft 2	84,95	
	74,95	
Wing Over*	79,95	
WipEout 2097	84,95	
Worms Platinium	44,95	
Wreckin' Crew	89,95	
X-Men*	79,95	
Zero Devide	84,95	
Z	69,95	

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Multinorm	**349,95**
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage · 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

Das komplette Programm für Playstation und N64 sofort zum mitnehmen!

PLANET SATURN

Bomberman Fight

Nach langem Zögern hat sich Japano-Hersteller Hudson jetzt entschlossen, seinen erfolgreichsten Helden kommerziell restlos auszuschlachten. Kurz nach dem grafisch aufwendigen N64-Debüt erscheinen die erste Playstation-Fassung sowie neue Spiele für Game Boy und Sega Saturn. Für letztgenannten 32-Bitter hatte Hudson bereits einen lang gehegten Bomber-Wunschtraum erfüllt und die legendäre Zehn-Spieler-Turniervariante auf CD gepackt (siehe MAN!AC 5/97). In "Bomberman Fight" begnügt man sich mit maximal vier Spielern und auch sonst ist alles anders: Statt in flachen Labyrinthen tummelt Ihr Euch jetzt in räumlichen Welten, in denen Ihr auch hüpft und auf Mauern steigt. Kicken, springen und werfen können die 15 verschiedenen Cartoon-Helden ganz ohne Extra. Wollt Ihr mehr Sprengkraft, sammelt Ihr wundertätige Karten, die unter gesprengten Hindernissen (je nach Szenario Mauern, Büsche und Kakteen) hervorhüpfen. Egal ob Solo-Modus oder Multiplayer-Schlacht, das Extrasortiment ist das gleiche. Die dicke Riesenbombe ist Eure mächtigste Waffe: In einer feuerroten Kuppel detoniert sie über dem halben Bildschirm; wer direkt darunter steht, haucht im Inferno sein Leben aus. Normale Bomben genügen in "Bomberman Fight" hingegen nicht mehr, um einen Helden auf's Kreuz zu legen: Erstmalig besitzt jeder Spieler einen Energiebalken, der ein paar Millimeter schrumpft, wenn Euch ein Feind einen (ungezündeten) Sprengsatz an den Kopf wirft und rapide abnimmt, sobald Ihr in eine Explosion oder Kettenreaktion geratet. Ein einsames Maultier bewahrt Euch ab und zu vor Verletzungen und Tod: Als Reiter übersteht Ihr eine Attacke ohne Energieverlust, werdet aber abgeworfen und verliert Euer Tier dadurch oft an einen anderen Spieler. Auf einen klassischen "Bomberman"-Spielmodus hat Hudson verzichtet. Lediglich eine Landschaft erinnert noch an das grün-graue Labyrinth der 8-Bit-Zeit, spielerisch hat aber auch dieser Level nichts mit der Ur-Randale gemein. Energiebalken und Zusatzfähigkeiten wie das Springen und beliebige Bewegen einer Bombe verkomplizieren den Multiplayer-Kampf ohne ihn zu bereichern. "Bomberman Fight" ist mit vier Spielern hektischer als jede andere Version, für ausgefeilte Taktiken bleibt Euch keine Zeit. Absolut enttäuschend sind die beiden Solomodi, die Euch in exakt die gleichen Arenen wie der Multiplayer-Modus führen. Während das Nintendo-64-"Bomberman" vor allem durch die trickreiche und phantasievolle Einspieler-Architektur gefällt, ist "Fight" für Solisten ein äußerst monotoner und unbefriedigender Zeitvertreib. *wi*



Alles neu: Nur eines der zehn Schlachtfelder hat noch Ähnlichkeit mit dem Ur-"Bomberman". Bis zu vier menschliche oder CPU-gesteuerte Bomber treten im Battle-Modus an.



Räumlich: Multi-Player-Schlacht und Solo-Abenteuer (Bild) tragt Ihr zwischen Rampen und Brücken aus.



Big Bang: Die aus "Bomberman 64" berüchtigte Riesengranate fegt auch auf dem Saturn den halben Bildschirm leer.

UNVERWÜSTLICH: BOMBERMAN

Neue Bomber braucht das Land

Seit seiner 8-Bit-Geburt in den frühen 80er-Jahren besuchte Bomberman unzählige Spieleplattformen, vom Konsolen-Oldie NES bis zum Automaten. Alle? Nicht ganz, denn auch nach der Saturn-Initialzündung (Test in MAN!AC 5/97) und dem komplett renovierten "Bomberman 64" (MAN!AC 12/97) sahen die Besitzer der erfolgreichsten Next-Generation-Konsole noch in die Röhre: Auf ihrer Playstation ließ sich der kleine Sprengmeister einfach nicht blicken!
Doch jetzt, inmitten einer explosiven Offensive mit mehreren komplett unterschiedlichen "Bomberman"-Varianten, kommen endlich auch die Sony-Fans auf ihre Kosten: In Japan erscheint "Bomberman World", eine eigens für die Playstation konzipierte Variante (Bild oben). Ebenso wie das neue "Pocket Bomberman" für den Game Boy (Bild unten) setzt es auf einen Solo-Modus, der nichts mit anderen "Bomberman"-Abenteuern gemeinsam hat. Ähnlich wie die aktuelle Saturn-Fassung verwendet Hudson eine isometrische 3D-Perspektive, strickt jedoch neue Multiplayer-Varianten und eine unverbrauchte Handlung um die explosive Action.





SPIELSPASS 71%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Alles ist neu, aber nichts besser im zweiten Saturn-"Bomberman". Überraschend wenig Optionen und Grafiksets.

AB 6

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES

Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!

LÖSUNGS-HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Grand Theft Auto*
Hercs Adventure*
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures*
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2*
SOTE (N64)
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

PLAYSTATION CHEATHEFT
Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1
Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3
Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

GAMES

MDK inkl. Lösungsheft	99,-
Resident Evil DC inkl. Lös.	99,-
Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch	**114,-**
Game Buster inkl. Codeheft	99,-

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!
PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafiash GmbH.

Händleranfragen erwünscht!
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131 / 850610
Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr
FAX: 04131 / 850620

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Alundra US	119,90
Breath of Fire 3 US	119,90
Final Fantasy Tactics US	119,90
Front Mission Altern. JP	139,90
Dead Or Alive (März)	149,90
Gran Turismo JP	149,90
Einhänder (Square) JP	149,90
Nectaris JP	149,90
Parasite Eve (März) JP	149,90
Xenogears (Square)	149,90
X-Men vs Streetfighter	149,90

Resident Evil 2 US & JAP lieferbar ab DM 129,90 !

SEGA SATURN:

Advanced World War JP	119,90
Dragon Force 2 (März JP)	129,90
Battle Garegga (Shooter)	129,90
Burning Rangers JP	129,90
Dead Or Alive JP	129,90
Fatal Fury RB Special ab	129,90
House o.t. Dead (März)	129,90
Langrisser Dramatic Ed.	129,90
Sega Touring Car PLUS	129,90
Shining Force 3 - Part 2	129,90
Terra Diver JP	129,90
Winter Heat JP	129,90
Panzer Dragoon RPG	139,90
Thunderforce 5 JP	139,90
Eve Lost One (Erotik JP)	149,90
Yu-No (Anime Erotik JP)	149,90
Grandia JP	159,90
X-Men vs Streetfighter	159,90
Lustige 3D-Shooter	i.V.

Value Set: Part 1&2, Gun sowie House of the Dead Demo !

NINTENDO 64:

Yoshi Island 64	i.V.
Zelda 64	i.V.

MAGAZINE:

Gamefront DT	5,80

JETZT VORBESTELLEN!

Breath of Fire 3 (Playstation)
Dead Or Alive (Playstation)
Dragon Force 2 (Saturn)
Parasite Eve (Playstation)
X-Men vs Streetfighter (PSX)

Komplettlösungen/Movelisten
Resident Evil 2, Dead or Alive uvm

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM 40,00.

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
✆ 07033 / 80237

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir **kaufen** laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Game Boy und PC-Spiele.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561/3094

GROBI'S GAMESHOP





Alle Sony Spiele dt 89-99,- us 119,- jp 139,-

Alles versandkostenfrei!

05522 / 73477

Händleranfragen unter: 05522 /12200

Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

WOG

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: **06221-184134**

Inhaber: Michael Träutlein

Direktimport aus Europa, USA + Asien!

Universaladapter für N64 NTSC ◂▸ PAL

Gretzky 98 US
Sub Zero US

Mission Impossible US Feb98
Banjo Kazooie US
Conkers Quest US
Game Buster für N64
Fighters Destiny US
NAgano Winter Olympics US
Yoshi's Story US

UMBAU PlayStation
Alle Spiele ohne vorbooten!

Alundra	US
Bloody Roar	JP
Tekken III	JP
	US
Tomb Raider II	US
Resident Evil II	US
Biohazard II	JP
WCW Nitro	US
Final Fantasie Tactics	US
Shadow Master	PAL
Grand Turismo	JP

WOG im Internet unter www.wog.de
e-mail: wog@wog.de

Jeden Tag aktualisierte Infos! Ein Besuch lohnt sich immer!

Neu: Versandkosten frei!
Händleranfragen erwünscht
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30.- Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

N 64

PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand

 Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90	Formel 1' 97	99,90
Ace Combat 2	89,90	Formular Carts	99,90
Agent Armstrong	89,90	Frogger	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90	G-Police	99,90
Blody Roar *	89,90	Hercules	89,90
Broken Helix	99,90	Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Bubble Bobble 2	79,90	Jurassic Park - Lost World	89,90
Bust a Move 3	69,90	Lucky Luke	89,90
Castlevania-Symphony of the Night	89,90	Madden NFL' 98	89,90
Colony Wars	89,90	Magic the Gathering	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90	MDK	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Mega Man 8	89,90
Crow City of Angels	89,90	Pandemonium 2	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Resident Evil Directors Cut	89,90
Destruction Derby 2	99,90	Resident Evil 2 US *	129,90
Discworld 2	89,90	Skull Monkeys *	89,90
Explosive Racing	89,90	Streetfighter EX Plus	89,90
Fantastic 4	79,90	Time Crisis incl. Gun	139,90
Fighting Force	99,90	Tomb Raider 2	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	Link Kabel	29,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Mad Catz Lenkrad	149,90
Joypad Sony	49,90	Predator Gun	69,90
Memory Card Sony	39,90	Analog Controller	59,90



Resident Evil 2 US * 129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitelespiel mit verschiedenen Tetris Varianten **gratis** dazu !!!



Yoshi`s Story * 89,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Lamborgini 64	139,90
Blast Corps	109,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Bomber Man 64	89,90	Mario Kart 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90	Multi Racing Championship	139,90
Dark Rif	129,90	NBA Hang Time	129,90
Diddy Kong Racing	89,90	Pilot Wings 64	109,90
Extreme G	139,90	Star Wars	129,90
F1 Pole Position 64	139,90	Super Mario 64	89,90
G.A.S.P. *	139,90	Top Gear Rally	139,90
Geomon *	139,90	Tetrisphere *	89,90
Golden Eye 007	139,90	Wave Race 64	89,90
Hexen 64	139,90	WCW Wrestling *	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90	Yoshi`s Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	39,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar 24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe`s Odysse	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft - und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64 PSX Running Games PC New Generation of Entertainment

Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. **Door to Phantomile** PLAYSTATION
2. **NHL Breakaway '98** NINTENDO 64
3. **Einhänder** PLAYSTATION



ANDREAS U. SPIELT:
1. **FIFA '98** NINTENDO 64
2. **NHL Breakaway '98** NINTENDO 64
3. **Monkey Island 3** PC



WINNIE SPIELT:
1. **Front Mission Alternative** PLAYSTATION
2. **Diablo** PLAYSTATION
3. **Digimon** BANDAI-HANDHELD





CHRISTIAN SPIELT:
1. **Street Fighter Alpha 2** SATURN
2. **Indiziertes Spiel** PLAYSTATION
3. **Gun Bullet** PLAYSTATION



ANDREAS K. SPIELT:
1. **Gran Turismo** PLAYSTATION
2. **Bushido Blade** PLAYSTATION
3. **R-Type 2** AUTOMAT



OLLI SPIELT:
1. **Goldeneye** NINTENDO 64
2. **Samurai Shodown 4 Special** PLAYSTATION
3. **Front Mission Alternative** PLAYSTATION

Test & Kritik

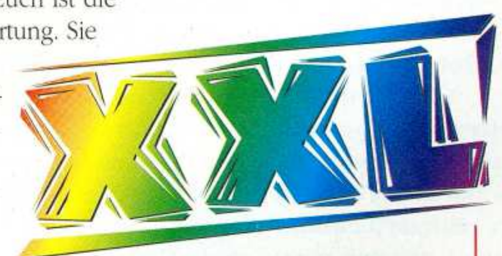
MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

64 MBit · D · CODE · AB 16

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: MAGA 128
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91%
SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

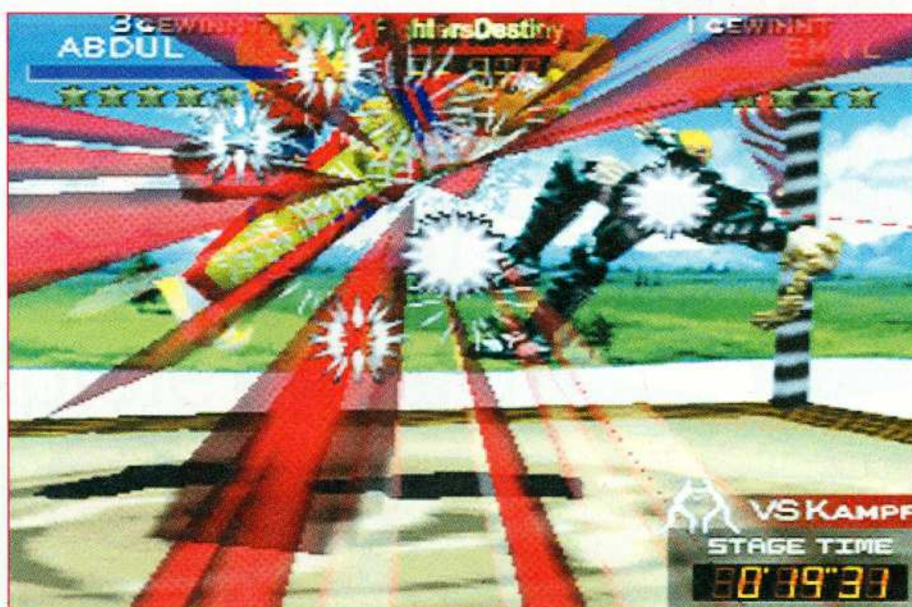
Produzent: Genki, J • **Produzent:** Kouichirou Sakurai • **Design:** Masahiro Onoguchi & Tetsuaki Morishita • **Programmierung:** Kazuhiko Hamaguchi, Takaya Nakamura & Hiroki Fujishiro • **Grafik:** Takaya Nakamura, Kiyohiro Ichkawa, Nanae Fujisawa, Jun Tsuda, Satoru Hase, Kenichirou Beppu, Tatsuya Kushida, Ken Arai, Jun Okabe & Tatsurou Iseri • **Sound:** Hideya Nagata, Makoto Asai & Kenichi Sakata

Fighter's Destiny





Jeder Punkt wird mit einer Wiederholung gefeiert: Bei Specials bebt der der ganze Bildschirm.



Da fliegen die Fetzen: Pausenclown Pierre beendet das Duell mit einem blitzenden Finishingcombo.



Neun von zehn Prügelspielen folgen dem gleichen Schema: Zwei Kämpfer, zwei Energieleisten und eine Handvoll Hiebe und Specials. Wer keine Energie mehr hat, ist der Verlierer. Das es auch anders geht, beweisen seltene Kampfsportsimulationen wie z.B. Squares "Bushido Blade" für die Playstation. Auch "Fighter's Destiny", das zweite N64-Spiel der "Multi Racing Championship"-Erfinder Genki, verläßt den eingetretenen Pfad bekannter Prügelspielkost sowohl in punkto Spielmodi und -variation als auch in Bezug auf die Kampftaktik. In "Fighter's Destiny" treten die zehn härtesten Kämpfer der Erde zum Kampf um den Meistertitel an. Jeder Held besitzt nicht nur Attribute wie Schnelligkeit oder Kraft, sondern hat obendrein individuell ausgeprägte Kraftressourcen in petto. Auch der Kampfstil unterscheidet sich grundlegend: Der japanische Allrounder Ryuji verfügt über ein ausgewogenes Verhältnis an Distanz- und Kurzhieben, dafür kann er nur sechs Würfe ansetzen. Catcher Tomahawk hält den Gegner mit seinen riesigen Armen auf Distanz und setzt im Infight sofort zu einem seiner gefürchteten Wrestlingmoves an. Der hinterhältige Ninja ist um keine Parade verlegen und verschwindet plötzlich in einer Laubwolke, um Euch heimtückisch in den Rücken zu fallen. Straßenclown Pierre flüchtet mit akrobatischen Einlagen vor Euren Hieben und startet überraschend zur Gegenattacke, während Kickboxerin Valerie den Gegner mit flotten Kickcombos eindeckt. Muskelprotz Bob wiederum beherrscht ein stattliches Sortiment an KO-Schlägen. Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, findet Ihr Euch zusammen mit Eurem Herausfoderer auf einer Steinplattform wieder. Angelehnt an Kampfsportarten wie Karate oder Teakwondo gewinnt Ihr nicht durch einmaliges Vermöbeln Eures Gegenübers, sondern durch Sammeln von Punkten: In der Grundeinstellung benötigt Ihr sieben davon zum Sieg. Ihr verdient sie durch Schubser über den Arenarand, Würfe, KO-Schläge, Konterhiebe und KO-Specials (Finishingmoves). Gehüpft und getänzelt wird mit dem Steuerkreuz, Analogfetischisten dürfen auch auf Sticksteuerung umschalten. Mit B und A schlagt Ihr dem Gegner gegen Brust oder Knie, mit beiden Tasten zusammen schleudert Ihr ihn zu Boden. Zum Blocken von Hieben benutzt Ihr die

Kleider machen Leute: Auch die "Fighter's Destiny"-Recken haben für den Notfall noch eine zweite Kampfmontur im Kleiderschrank: Haltet in der Kämpferauswahl den R-Knopf gedrückt, um in Euren Ersatzkimono zu schlüpfen!







Mit seinem Uppercutcombo zerschmettert Ryuji jeden Gegner.



Dieser Tritt hat gesessen: Finale Sprungkicks und Würfe verfolgt Ihr aus der Ferne.



Indianer-Wrestler Tomahawk bearbeitet Euch mit harten Würfen und seinem Counter-Dropkick



Akrobatik ist Trumpf: Der flotte Emil verwirrt Euch mit doppelten Saltokicks und Flickflacks.



Jetzt heißt es Durchhalten: Im Rodeomodus stellt Ihr Euch der gnadenlosen Kampfsportkuh Ushi.



Spaß muß sein: Clown Pierre läßt Euch auf seinen Füßen wie ein Ball hüpfen.

R-Taste, bekommt Ihr es mit der Angst zu tun, flieht Ihr mit L nach hinten. Wiederholt Ihr ein Richtungskommando (z.B. ➜ ➜ ➜), legt sich Euer Held flugs auf den Boden, oder hüpft mit einem "Bocksprung" über den Gegner, um von hinten zu einem Griff anzusetzen. "Fighter's Destiny" unterscheidet die drei Special-Kategorien Distanzschläge, Nahkampfhiebe und Spezialwürfe: Die langsamen und wuchtigen Distanzhiebe führt Ihr mit Dreh- und wechselnden Richtungskommandos aus, für schnelle Haken und Kniestöße im Infight genügen simple Joypadbewegungen. Dabei gibt's neben akrobatisch ausgefeilten Manövern, mit denen Ihr den Feind verwirrt, auch schwerfällige KO-Hieben und Konterschlägen, die im Falle eines Gegenangriffs eine niederschmetternde Wirkung haben.



Tomahawks eiserne Haltegriffe kosten auch bei wüstem Buttongehämmere eine Menge Energie

Combos bestehen nicht aus einer Aneinanderreihung von Specials und Linkern, sondern aus festgelegten Schlagkombinationen, die Ihr einstudieren müßt. Die Würfe setzt Ihr jeweils von hinten oder vorne am Gegner an und könnt sie mit einfachen Richtungskommandos zu kombinierten Ausfallschritten, Abwehr- und Würgegriffen abwandeln. Sobald sich die beiden Kontrahenten im Clinch befinden, erscheint ein variabler Konterbalken, der rasch schrumpft. Während dieser Zeit habt Ihr die Möglichkeit dem Griff zu entkommen und durch erneutes Drücken von A und B zu einem Gegenwurf anzusetzen. Auch der Arenarand spielt eine Rolle: Stolpert Ihr ins Abseits, könnt Ihr Euch meist an der Kante festhalten und bau-

Nach dem ersten Durchspielen wird "Fighter's Destiny" erst interessant: In jedem Spielmodus gibt's eine Menge Geheimnisse zu ergründen. Besteht Ihr z. B. länger als eine Minute gegen die Rodeo-Kuh Ushi, dürft Ihr auch mit Ihr zum Turnier antreten. Vermöbelt Ihr alle 100 Gegner im "Survival"-Modus, steht der Joker zur Anwahl bereit. Im Turniermodus beschenkt Euch der Meister mit neuen Finishingmoves, der "Master Challenge"-Modus erweitert Eure Special-Kenntnisse.

!

"Fighter's Destiny" bringt frischen Wind ins Prügelgenre: Das Punktesystem ist genial und gestaltet den Kampf so taktisch wie bei keinem anderen Prügelspiel. Mit der manuelle Punkteverteilung zaubert Ihr ausgefallen Spielvarianten. Die Wrestling- (Wurfsystem) und Arcade-Einflüsse (Button-Hämmern) sorgen für massig Abwechslung, Langzeitmotivation garantieren die geheimen Kämpfer, Specials und Finishingmoves, sowie die speicherbaren Helden, die alle pixelgenau reagieren. Statt unkontrolliertem Geschrubbe zählt eiskalte Berechnung: Nur wer alle Specials kennt und spontan einsetzt, hat gegen den Gegner eine Chance. Der fröhliche Kampfkommentator sorgt für Wrestlingstimmung. Die Special FX wirken etwas aufgesetzt, Lichtreflektionen und verschiedene Tageszeiten kaschieren dieses Manko.

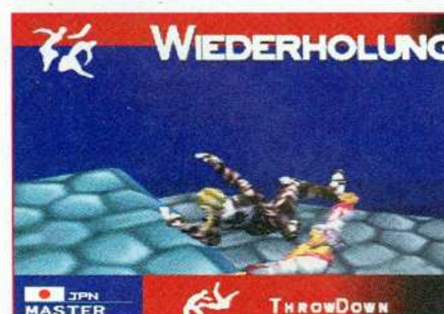
OLIVER EHRLE



GEHEIME SCHLÄGER: In den verschiedenen Modi erspielt Ihr das Trainingsdummie, den Joker, die Kuh Ushi und den Meister.



Da bleibt Euch die Luft weg: Von hinten setzt Pierre zu seinem berüchtigten Würgegriff an. Glücklicherweise kann Euch der Schwächling nicht lange halten!



Zu früh gefreut: Der Meister baumelt am Arenarand, greift jedoch schnell Euer Hosenbein und zerrt Euch in den Abgrund!

JOYPAD-BELEGUNG



Der Trainingsmodi von "Fighter's Destiny" ist mit üppigen Features gesegnet: Neben speziellen Modi für Combos, Finishingmoves und Specials findet Ihr dort auch den "Escape"-Modus. In diesem programmiert Ihr Eure Sparringpuppe mit Schlägen, Würfen und Blocks, um Abwehrgriffe und Konterattacken zu üben. Kombinationsstatistiken, Schadensanzeige und eingebaute Moveliste lassen dabei keine Wünsche offen.

melt in schwindelerregender Höhe über dem Abrund. Ein gezielter Lowkick des Feindes und Ihr stürzt endgültig ab – besser hangelt Ihr zur Seite oder kraxelt wieder in den Ring. Traut sich der Gegner jedoch zu nahe an Euch heran, packt Ihr ihn einfach am Bein und zieht ihn aus der Arena raus – während Ihr erschöpft hochklettert, tritt der Gegner seinen langen Weg nach unten an...
Mit dieser stattlichen Schlagvielfalt geht Ihr nun auf Punktejagd: Die meisten Zähler kassiert Ihr für Niederschläge und Finishingmoves: Hierfür müßt Ihr den Feind jedoch bis zur Benommenheit verprügeln – jede Ruhepause nutzen die Kämpfer zum Durchschnaufen! Weniger mühseelig und oft die Rettung in letzter Sekunde ist ein gekonnter Wurf, für den Ihr zwei Punkte einsackt. Jede Runde dauert so lange, bis einer der beiden Kämpfer einen Punkt ergattert: Der entscheidende Schlag wird in der Wiederholung gefeiert. Wollt Ihr also sieben Punkte erreichen, kann das Duell aus bis zu 13 Runden bestehen!
Die umfangreichen Regeloptionen erlauben zudem die Modifikation der Punkteverteilung sowie der Ringgröße (vier bis zwölf Meter Seitenlänge). Je nach individuellem Wohnzimmerreglement müßt Ihr Euch auf völlig unterschiedliche Kampfverläufe und -taktiken einstellen: Probiert doch mal nur Würfe und Specials mit satten Bonuspunkten zu belegen!
Habt Ihr Euch siegreich durch das Turnier geboxt, erscheint der ehrwürdige "Fighter's Destiny"-Meister, um Euch in die geheimen Lehren seiner Kampftechnik einzuweihen: Er schenkt Euch ein Super-Special, das automatisch auf Modul gespeichert wird und von nun an immer verfügbar ist.
Wollt Ihr Euch Euren höchsteigenen Prügelfreak zusammenbasteln, wechselt Ihr in den "Master Challenge"-Modus. Dort wählt Ihr per Zufall den finsteren Joker oder den weisen Meister an: Gewinnt Ihr, schenkt Euch der Meister ein geheimes Special, der Joker versucht es Euch wieder abzunehmen.
Euren Helden speichert Ihr auf Memory Card und nehmt ihn mit zu einem Kumpel, denn risikofreudige Schläger kämpfen mit ihren Freunden um die Specials! Wem diese Fülle an Spielmodi noch immer nicht langt, wählt den "Record Attack"-Modus. Hier kämpft Ihr nicht nur gegen ein knappes Zeitlimit und 100 der besten Kämpfer, auch die ulkige Kung-Fu-Kuh Ushi gilt es zu bezwingen. Letztere vermöbelt Euch in ländlicher Atmosphäre nach Strich und Faden – selbst hartgesottene Hobby-Landwirte haben wenig Chancen, das Killer-Vieh auszuschalten... *oe*


Muskelpaket Bob verbiegt Euch die Arme: Seinen harten Griffen entkommt Ihr nur sichtlich angeschlagen.



Ab auf die Matte: Am unteren Bildschirmrand hat sich der Konterbalken aufgebaut. Reagiert schnell!



Im Trainingsmodus verpaßt Ihr dem Dummiegegner eine primitive Intelligenz und übt fleißig Abwehrgriffe.



Der Meister hat gesprochen: Erspielte Specialmoves nehmt Ihr auf der Memory Card mit zu Euren Freunden.



Im "Master Challenge"-Modus schenkt Euch der Meister Specials, der Joker klaut sie Euch.



Leon, der Profi: Mir seinen schwerfälligen Tritten bleibt der Kickboxer immer auf Distanz und setzt im Infight sofort zum Wurf an.

SPIELSPASS 87%

128 BIT

Fighters Destiny

HERSTELLER	IMAGINEER
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	83%

Taktische 3D-Prügelei mit Hieb-orientiertem-Punktesystem und Wrestling-Einflüssen: Erspielt vier geheime Kämpfer und 'zig Moves!

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

JETZT

IHR SPART 15% GEGENÜBER DEM EINZELVERKAUFSPREIS

WIR SCHICKEN EUCH KOSTENLOS DIE AKTUELLSTEN DEMO-CDS*

*IN UNREGELMÄSSIGEN ABSTÄNDEN

ODER

NIE

IHR BEKOMMT DIE NEUE MAN!AC TAGE VOR DEM KIOSK-START, WÄHREND DIE ANDEREN NOCH IM DUNKELN TAPPEN!

HAUS FREI VERSTEHT SICH

ANDERS ÜBERLEGT: DIESE BESTELLUNG KANN BEIM VERLAG INNERHALB VON 14 TAGEN SCHRIFTLICH WIDERRUFEN WERDEN. ZUR WAHRUNG DER FRIST GENÜGT DIE RECHTZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS.

JA ICH WILL MAN!AC FÜR 59,90 DM MINDESTENS EIN JAHR – ZWÖLF AUSGABEN – ABONNIEREN!

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN

- GEGEN RECHNUNG
- BEQUEM PER BANKEINZUG

KREDITINSTITUT

KONTO-NR

BANKLEITZAHL

ICH WILL FOLGENDE HEFTE NACHBESTELLEN

11/93 3/94 1/95 3/95 4/95 5/95 8/95 9/95 10/95 11/95 12/95 3/96 6/96 7/96

9/96 10/96 12/96 1/97 2/97 3/97 4/97 5/97 6/97 7/97 8/97 9/97 10/97 1/98

NAME, VORNAME

STASSE, HAUS-NR.

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

2. UNTERSCHRIFT

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte), Hiermit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts

SCHICKT MIR DIE ANGEKREUZTEN AUSGABEN FÜR 5 MARK PRO EXEMPLAR (LEGE ICH IN BAR/BRIEFMARKEN/SCHECK BEI!)

Entwickler: Konami, Japan (Playstation); Diamond Dust, Japan (Nintendo 64)

Nagano Winter Olympics '98



Die einzige Multiplayer-Disziplin von "Nagano": Beim Eisschnellauf hämmern maximal vier Spieler auf's Pad (Playstation).

Die N64-Version wurde von der (den MAN!ACs unbekannten) Japano-Company "Diamond Dust" entwickelt. Sie



In der N64-Version stehen nur zwölf Disziplinen zur Wahl

unterscheidet sich sowohl grafisch als auch spielerisch von der Playstation-Fassung. So tretet Ihr hier in der exklusiven Snowboard-Halfpipe



Jede N64-Disziplin wird per Echtzeit-Animation vorgestellt.

und auf zwei Skiflug-Schanzen an. Die N64-Grafik ist fehlerfrei, ruckelt aber an vielen Stellen. Die Steuerung per Analogstick ist besser beherrschbar und bietet mehr Möglichkeiten für Leistungssteigerungen.



Ein schlechtes Omen? Das olympische Feuer in Nagano ist zwar aufgrund feuchten Wetters schon mehrmals erloschen, doch Konami schnappte sich trotzdem die Lizenz zum Winterspektakel und schickt Euch plattformübergreifend auf Medaillenjagd. Mit stolzen 13 Playstation-Disziplinen und zwölf Wettbewerben auf dem N64 erscheint die Olympiade außergewöhnlich umfangreich, doch ein zweiter Blick offenbart einige Doppelnennungen. Eigentlich tritt die Bildschirm-Truppe nur bei fünf unterschiedlichen Sportarten an: Neben diversen Abfahrtsläufen und Schlittschuh-Rennen werden zwei Eiskanal-Jagden, Trickskispringen, das Eisstock-ähnliche Curling und Skifliegen simuliert – in jeweils anderen Varianten (siehe Randspalten links und rechts). Bis zu vier Athleten finden sich zur olympischen Wohnzimmer-Session ein, meist ist aber nur ein Spieler am Zug. Gegenüber dem ähnlich präsentierten Vorgänger "International Track & Field" versuchte Konami, bei der Steuerung neue Akzente zu setzen. Beim Trickski-Springen auf der Playstation etwa braucht Ihr keine Knopfdrück-Rekorde zu brechen. Vielmehr wählt Ihr ein Kunststück aus, das aus einer Serie von Knopfsymbolen besteht. Sobald Euer Athlet den Schanzentisch verlassen hat, gilt es, die komplette Sequenz in Windeseile nachzuahmen. Gelingt Euch das, landet der Sportler rechtzeitig und Ihr kassiert eine bereits vorher angezeigte Wertung. Beim N64 hingegen gilt dieses Prinzip für Snowboard-Kunstsprünge in der Halfpipe.

Beim Skiflug betritt Konami neues Terrain: Zufällige Windböen zwingen Euch bei der Playstation, zwei Balken per Knopfdruck asynchron zu justieren.



Schmucke Slalom-Action auf dem N64: Besonders die alpinen Disziplinen spielen sich in der Nintendo-Version flotter.



Trickski-Landung im N64-Pulverschnee: Schließt Ihr zu spät ab und fallt auf den Rücken, gibt es heftige Punktabzüge

! Für die N64-Version hat sich Konami wesentlich mehr Mühe gegeben als auf der Playstation und einige 32-Bit-Mängel ausgemerzt: Die Athleten sehen realistischer aus, die vermurkste Steuerung der Playstation-Trickski-Disziplin wurde verändert. Abfahrt und Bob vermitteln ein ansprechendes Tempo-Feeling, die Snowboard-Halfpipe überzeugt durch die trickreiche Steuerung. Trotzdem wurde auch auf dem N64 viel verschenkt: Auf den Vierspieler-Spaß Shorttrack müßt Ihr ganz verzichten, und zu zweit geht es nur bei Eisschnellauf und dem faden Curling zur Sache. Bei letzterem allerdings auch nur dann, wenn Ihr im Turnier aufeinandertrefft: Meist spielt Ihr die ersten Runden gegen den Computer, während sich die anderen zu Tode langweilen. Für N64-Besitzer ist "Nagano" einen Blick wert, Playstation-Fans sind schlechter dran. ANDREAS ULRICH



Kurzstrecken-Duell beim 500m-Schlittschuhlauf (Playstation): Leider erkennt Ihr nicht, wie schnell Ihr auf die Tasten hämmert.



Bei den beiden Skisprung-Disziplinen (N64) haltet Ihr den Flugwinkel per Analogstick stabil und drückt dann den Landeknopf.









Nette Idee, um die (kurzen) Ladezeiten zu verschönern: Vor jeder Playstation-Disziplin wird Euch ein Polygon-Modell des Austragungsortes mit Details zu Piste und Stadion präsentiert.

Während des Fluges solltet Ihr behutsam die Balance halten, sonst purzelt der Polygon-Hannawald auf dem Hosenboden dem Ziel entgegen. Auf dem N64 nutzt Ihr den Analogstick zum Auspendeln des Springers.

Das langwierige Curling verlangt ruhige Hände: Zwei Teams schubsen abwechselnd ihre Curl-Pötte auf's runde Zielgebiet. Damit die sachte dahingleitenden Curls nicht abdriften, kommandiert Ihr zwei besenbewehrte Mädels (beim N64 Männer), die durch heftiges Polieren der Eisfläche den Weg nach links oder rechts beeinflussen. Weniger innovativ zeigt sich Konami im Alpinsport, der aus vier Einzeldisziplinen besteht. Gesteuert wird mit dem Pad bzw. Stick. Egal, ob Ihr per Snowboard oder Ski zu Tal rauscht – schon ein Hüpfer aus der abgesteckten Bahn (Abfahrtslauf) disqualifiziert Euch ebenso wie ein verpaßtes Tor. Daher solltet Ihr auf den weitgehend flachen Abfahrten vorausschauend fahren. Schnallt Ihr die 32-Bit-Schlittschuhe um, beschleunigt Ihr meist per Knopfgedrücke und lenkt beim "Shorttrack"-Eislauf zusätzlich per Pad oder Stick in der Ideallinie aus der Kurve. Beim N64 dagegen bewegt Ihr den Stick rhythmisch nach links und rechts, um Schub zu holen. Im verschlungenen Eiskanal brettert Ihr zweimal zu Tal: Mit dem Viererbob bestimmt vor allem das optimale Timing des Einstiegs die Bestzeit. Risikobereite Bobfahrer schieben bis dicht an die Grenze mit allen vier Fahrern und springen schnell nacheinander (und hoffentlich noch rechtzeitig) in den Bob, anschließend steuert Ihr möglichst ohne Kollisionen unter maximaler Nutzung der Steilwände ins Ziel.

Beim Rodeln gestaltet sich nur der Start anders: Hier paßt Ihr für einen kraftvollen Start einen pulsierenden Schub-Balken ab (PS) oder hämmert auf die L/R-Tasten (N64).

Grafisch unterscheiden sich beide Versionen deutlich: Während die Playstation-Polygonoptik unter zahlreichen Blitzern leidet, wurde das N64-Nagano bunter und technisch sauber inszeniert. Auf der Playstation spielen sich die alpinen Abfahrten außerdem ziemlich zäh. *cb*



Timing ist Trumpf: Stoppt den pulsierenden Balken, um maximalen Anschub mitzunehmen! (Playstation)



N64-Bobfahrt: Sorgt dafür, daß an der Eiskanal-Einfahrt alle vier Jungs im Bob sitzen!

Die Playstation-Version

von "Nagano" basiert auf dem Mehrkampf-Vorgänger "International Track & Field", der seit einigen Monaten als Platinum-Spiel (knapp 50 Mark) zu haben ist. Sowohl spielerisch als auch grafisch reicht das aktuelle Winter-Update nicht an den Vorgänger heran. Vor allem stören zahlreiche Polygon-Blitzer und -Verzerrungen den Eindruck. Einen ausführlichen Test von "International Track & Field", das auch in der Spielhalle Furore machte, findet Ihr in MAN!AC 8/96.



Dreizehn Disziplinen stehen bei der 32-Bit-Version von "Nagano" zur Wahl.



Die bierbäuchigen Playstation-Athleten wirken überaus unsportlich...

! Nagano ist ein sonderbares Plätzchen für 32-Bit-Wintersportler: Laut Konamis Programmierern quälen sich Alpin-Olympioniken mit etwa 35 km/h flache Hügel entlang, und zufällige Windböen entscheiden den Skisprung-Wettbewerb. Die meisten Disziplinen machen selbst "Track & Field"-Veteranen keinen Spaß. Ob Schlittschuhlauf, Slalom oder Trickski: Oft fehlen rudimentäre Anzeigen für Knopfdruckfrequenz, Mißerfolge wie ein verpaßtes Tor führen sofort zur Disqualifikation und die gesellige Runde muß stupide Tastenkombinationen auswendig lernen. Unförmige Polygon-Figuren und ploppende Pisten rauben der Olympiade auch grafisch dringend nötige Atmosphäre. Der Vorgänger "Int. Track & Field" war in jeder Hinsicht besser, gegen Segas "Winter Heat" wirkt das Playstation-"Nagano" öde.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 54%

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 – OLYMPICS / CHALLENGE / RECORDS / OPTION – ©1997 KONAMI

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	46%
SOUND	62%

Langweilige Olympiade, deren Steuer-Innovationen mißlungen sind. Die ploppende Grafik trübt zudem die Stimmung.

AB 6

SPIELSPASS 66%

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 – © 1998 KONAMI – PRESS START

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	59%
SOUND	62%

Bunte Winterspiele, die trotz einiger unfairer und langweiliger Disziplinen in geselliger Runde Spaß machen.

AB 6



Playstation-Curling: Durch Polieren der Eisfläche beeinflußt Ihr den trägen Rutsch des Stocks in's Ziel...

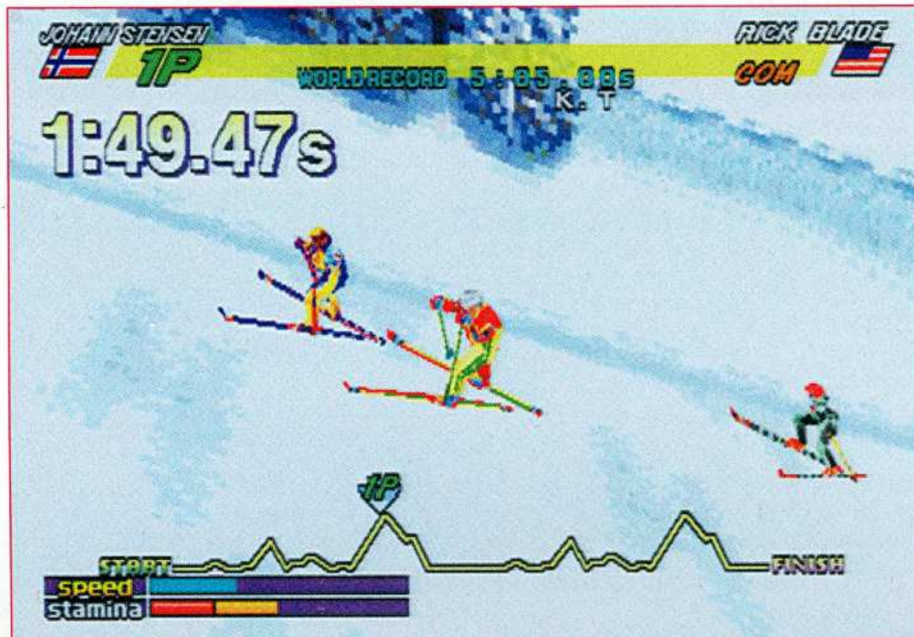


...und durch einen Blick von hinten erkennt Ihr während des Versuchs die Position der bereits plazierten Curls.

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Winter Heat



Spannender Loipen-Wettkampf: Spart Eure Kräfte für die anstrengende Bergtour!



Optimaler Telemark-Aufsetzer: Beim Skifliegen justiert Ihr den Absprungwinkel.



Rasante Jagd durch den Eiskanal: Jeder Schlenker an die Bande kostet wertvolle Sekunden.

Alte Bekannte tummeln sich an Piste und Loipe: Germane Karl Vain hat ebenso Skifahren geübt wie US-Allrounder



Der selbstverliebte Karl ist hochzufrieden mit seiner Leistung und preist sich selber...

Rick Blade und der stämmige Russe Aleksei Riegel. Mit individuellen Siegerposen und Sprachsamples ("Wunderbar") sorgen die detailreichen Athleten für jede Menge Winterstimmung.



Während draußen klirrende Kälte herrscht, wird den Saturn-Fans warm um's Herz: Mit der Umsetzung des Automatenhits "Winter Heat" heizt Sega allen Video-Wintersportlern richtig ein. In der Tradition kultiger Mehrkampf-Klassiker wie "Winter Games" übernehmt Ihr die Kontrolle eines Bildschirmsportlers und sichert Euch durch Hochfrequenz-Knopfdrücken und gezielte Winkeleinstellungen den Weltrekord.

Acht Comic-Sportler treten in den elf Disziplinen an: Die Leistungsprofile Alpin, Nordisch, Skate oder Allround verraten Euch, unter welchen Anforderungen der Sportler Medaillenchancen habt. Die persönliche Neigung verbessert Eure Leistung in bestimmten Disziplinen nämlich marginal – und dieser Schub kann im abschließenden Gesamtklassement den Ausschlag geben!



Vier Spieler treten per Multitap zur Winterolympiade an. Jeder Cartoon-Athlet hat seine eigenen Stärken.

Bis zu vier menschliche Spieler wagen sich per Multitap an die Muskeltortur: Die alpinen Disziplinen Hochgeschwindigkeitsrennen, Parallelslalom und Abfahrt werden von Eiskanal-Action (Bob und "Skeleton"-Rodel), Eisschnelllauf (zwei Distanzen) sowie nordischen Disziplinen (Skiflug und Langlauf) ergänzt. Neu im olympischen Programm sind die "New Wave"-Sportarten Snowboard und Trickski, die hier ebenfalls simuliert werden. Trotz dieser Vielfalt kommen auch Stubenhocker schnell mit Schlittschuh, Bob und Skiern klar. Sämtliche Steuerelemente setzen sich nämlich aus bekannten Genre-Grundmustern zusammen. Durch schnelles Knopfdrücken beschleunigt Ihr Euren Sportler, durch Druck auf den Actionknopf springt Ihr über den Schanzentisch bzw. schwingt Euch in den Bob. Nur bei sechs Disziplinen wie Langlauf, Abfahrt und Eislauf steuert Ihr direkt per Steuerkreuz. In diesen Sportarten jagt Ihr in bester 3D-Ansicht ins Tal oder versucht, Euch aus der Isometrik-Ansicht vor die Eislauf-Konkurrenz zu schieben.

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Herausforderungen schwankt zwischen ausschließlicher Akkord-Knopfbearbeitung (beim Hochgeschwindigkeits-Skilauf) und kombiniertem Knopfdrücken und Steuern beim Eisschnelllauf. Besonders gewitzt ist der Langlauf aus der Vogelperspektive: Um einen Herzinfarkt zu vermeiden, jagt Ihr mit dosiertem Stockeinsatz durch den Wald und plant Berg- und Talfahrten in Euer



Custom Heat: Stellt Euch aus fünf Kategorien Eure eigene Olympiade zusammen.



Beim Highspeed-Skaten drückt Ihr ordentlich auf die Tube: Neben dem Knopfhämmern solltet Ihr aber auch elegant durch die Kurven steuern!



"Shorttrack"-Eislauf: In den Kurven stürzt Ihr, wenn die Geschwindigkeitsanzeige in den roten Bereich gerät!



Gedächtnisstütze: Vor jeder Disziplin erläutert eine kurze Animation die Steuerung mit den drei Elementen Joystick, Action- und Speedknopf. Alte Skihasen schalten diese Hilfestellung natürlich aus.

Konzept mit ein. Gewiefte Athleten steuern ihren erholungsbedürftigen Kombinierer vor die Skier eines Konkurrenten, der den Schwächling prompt einen Bergaufschwung mitgibt. Je nach Disziplin balgen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf dem Schirm, wer zurückfällt, erhält eine Zeitstrafe. Nach jedem Durchgang werden die erzielten Punkte auf Euer Konto gutgeschrieben, die drei Besten der Konkurrenz steigen abschließend unter dem Jubel des Publikums auf's Treppchen. Einige der Disziplinen (Rodeln und Bobfahren sowie Abfahrtslauf und Snowboarding) verwenden die gleiche Ansicht und Steuerung, trotzdem wurden Details wie die Anfahrt variiert. Ein besonderes Schmankerl ist der "Custom Heat", bei dem Ihr Sportdirektor avanciert: Um langweilige Disziplinen zu vermeiden, stellt Ihr hier eine individuelle Olympiade aus Euren Lieblingswettbewerben zusammen, außerdem schnallt Ihr wahlweise mit oder ohne Qualifikationslimits die "Brettln" an. Alle Weltrekorde werden im Batteriepuffer gespeichert – so seid Ihr ständig motiviert, Olympia-Geschichte zu schreiben. *cb*



Durch geschicktes Timing holt Ihr Euch optimalen Anfahrtsschwung, danach "triggert" Ihr bis zum Einstieg.

"Athlete Kings"-Freunde feiern ein Wiedersehen mit ihren Stars: Sega schickt Karl Vain & Co. in meisterhaft präsentierte Winterspiele, während die Konkurrenz mühsam hinterherläuft. Obwohl vor allem Eure Ausdauer beim Knopfdrücken gefordert ist, kommt die Abwechslung nicht zu kurz: Nach der Anschubphase ist bei Bobfahrt und Abfahrtslauf Streckenkenntnis und Joypad-Beherrschung gefragt, während beim Shorttrack das Gerangel um die beste Kurvenlage groß ist. Die Saturn-exklusiven Disziplinen Snowboard, Trickski und Skeleton (beim Automaten waren's nur acht Sportarten) sind eine feine Dreingabe und erhöhen den Langzeitspaß. Kleine Schönheitsfehler wie der etwas unpraktische Trainingsmodus und die fehlende Anzeige der Einzelpunkte in den Rekordlisten fallen dabei kaum negativ auf.



ANDREAS ULRICH

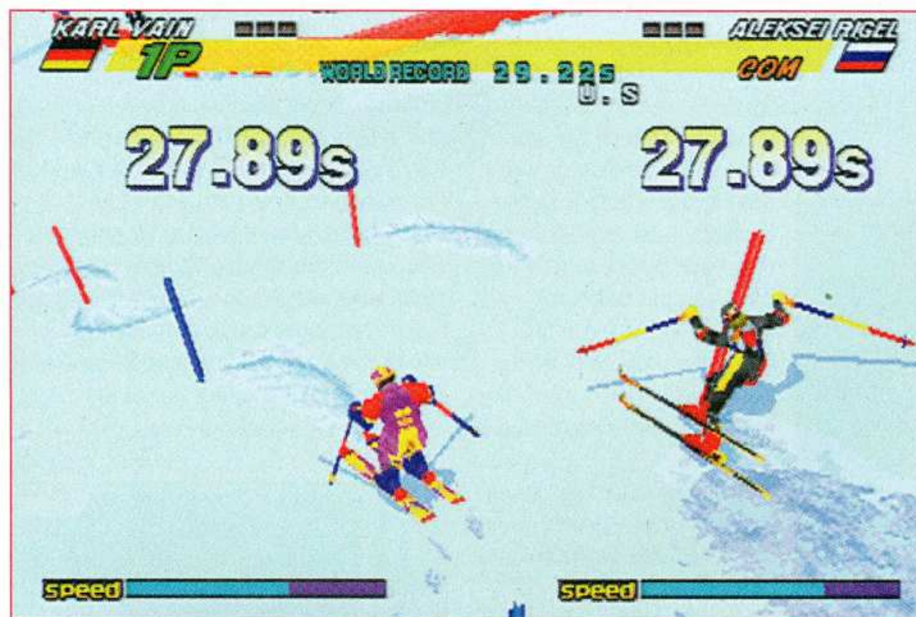


Trickski-Flug: Hämmert schnell genug auf die Tasten, um mit dem Balken die festgelegte Marke zu erreichen!

Dynamik erlebt Ihr in Segas Winterolympiade dank zoomender und rotierender Kameras: Bei Abfahrts-Hüpfern, rasanten Slaloms und schweißtreibenden Langläufen fängt die Kamera stets die beste Optik ein. Mal dreht sich die Ansicht um Euren Sportler, dann wieder beobachtet Ihr einen Sprung aus der Helikopter-Ansicht. Trotz der zahlreichen Schwenks bleibt die Übersicht gewahrt: Auch in kritischen Situationen an Schanzentisch und Loipe erkennt Ihr Absprungzone und Banden früh genug.



Beim Knopfdruck-Inferno "Schußfahrt" rotiert die Kamera um den Athleten.



Parallel-Slalom für zwei Olympioniken: Durch Knopfdruck sorgt Ihr für genügend Speed. Kurz vor der Stange drückt Ihr zusätzlich den Action-Button, um enger zu schwingen.



Abfahrtslauf: Durch Ducken verbessert Ihr die Aerodynamik. Vor gefährlichen Hügeln erinnert ein Warnsignal an den rechtzeitigen Absprung.

Atemberaubende Flüge über den Schanzentisch, superschnelle Schußfahrten und knifflige Eiskanal-Korrekturen: Durch einfallsreiche Kameraschwenks und rasante Pistengrafik fühlt Ihr die Faszination der gefährlichen Disziplinen bis ins Schienbein. Spielerisch orientierte sich Sega am bewährten "Athlete Kings". Statt Steuer-Experimente zu wagen, verließ man sich auf bewährtes Akkord-Knopfdrücken und Winkeleinstellen: Das ist schnell kapiert und sofort ein Mordsspaß. Einige Aufgaben sind trotzdem zu simpel, Schußfahrt und Trickski hätten mit etwas komplexerer Steuerung noch mehr motiviert. Besonders zu viert (Multitap besorgen!) kommt hier von der ersten Sekunde an Stimmung wie zu besten "Track & Field"-Zeiten auf. Sega gewinnt mit der erweiterten Heimversion von "Winter Heat" die Genre-Goldmedaille.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 82%

Winter Heat

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	75%

Üppige Winterolympiade, die mit einfacher Steuerung sofort Spaß macht. Durch Vierspieler-Modus das beste 32-Bit-"Track & Field".

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Feargus Urquhart • **Design:** Vance Kovacs, Chad Moore • **Programmierung:** Rich Lovejoy, Ken Lee • **Grafik:** Cheryl Austin, Tim Donley, u.a.

Rock'n'Roll Racing 2



Den ersten beißen die Hunde: Nach dem Start feuern alle sechs Fahrer auf den Führenden – überholt besser später.

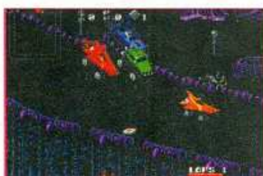


Tunnelblick: Weite Teile der "Rock'n'Roll Racing 2"-Strecken verlaufen unterirdisch.



Das Kettenfahrzeug "Tormentor" verfügt über ein durchschlagendes Bordgeschütz und eine gute Panzerung

In den USA verzichtete Interplay darauf, das vorliegende Spiel als Sequel zum Super-NES-Erfolg von 1993 (siehe Bild) zu vermarkten. Im Land der unbe-



grenzten Möglichkeiten heißt "Rock'n'Roll Racing 2" schlicht "Red Asphalt". Nicht ganz zu unrecht, denn mit dem Vorgänger hat "Rock'n'Roll Racing 2" nicht viel gemein: Anno '93 düsten die Boliden nämlich noch in isometrischer Ansicht um rechtwinklige Kurven.

PS Sechs tollkühne Endzeit-Gladiatoren klettern bei „Rock & Roll Racing 2" in die Cockpits von gepanzerten, bis unter den Heckspoiler bewaffneten Boliden. Auf fünf Planeten (mit je sechs Kursen) müßt Ihr Euch die Startberechtigung zum Duell mit Oberbösewicht Dranek verdienen. Dabei steht jeder Planet unter einem anderen Motto: Auf Tranzine heizt Ihr an grellen Neonlichtern vorbei durch die engen Tunnels einer Großstadt, in den Minen von Varkon 7 springt Ihr über Lava-Schluchten und entgeht um Haaresbreite dem Tod im flüssigen Gestein. Auf jeder Welt erwartet Euch zudem ein Boss – dank überlegener Bewaffnung und schnellerem Untersatz ein besonders harter Brocken.

Für Plazierungen unter den ersten drei schreibt das Schiedsgericht „Chaos-Punkte" und Credits gut. Bei zwei Millionen Punkten wechselt Ihr auf den nächsten Planeten. Wer nicht eisern spart, verpraßt die Kohle in der Werkstatt, um den eigenen Straßenfeger zu frisieren. Motorleistung, Steuerung, Waffensysteme und Panzerung können bei jedem Fahrzeug um vier Stufen ausgebaut werden. Richtig teuer wird's, wenn Ihr das Preisgeld in einen neuen Boliden investiert.

Nach dem Start hängt Ihr Euch an das Heck des Vordermanns und feuert, was das Bordgeschütz hergibt. Beharkt Euch ein Konkurrent von hinten, schafft Ihr ihn Euch mit der Heckwaffe vom Hals. Minen, Ölpfützen und Napalm-Fontänen werfen selbst die hartnäckigsten Gegner aus der Bahn.



Auf dem Radar erkennt Ihr Gegner frühzeitig, wahlweise kann auf eine Streckenübersicht umgeschaltet werden.

Nützliche Extras warten auf der Piste und werden durch simples Drüberfahren aktiviert. Erwischt Ihr einen „weißen Zwerg", explodiert jeder Gegner, der Euch touchiert, „dunkle Materie" erschwert Euren Feinden das Zielen und mit „Nitros" aktiviert Ihr kurz den Raketenantrieb. Leider halten die Extras nicht ewig und können (außer den Nitros) nicht gesammelt werden, sondern zünden sofort.

Drei Fähigkeiten machen die Piloten aus: „Fahren" verhilft zu besserer Kurvenlage und größerer Geschwindigkeit, hohe „Taktik"-Werte vereinfachen das Zielen und erhöhen die Schußfrequenz der Bordkanone. Wer auf durchschlagende Feuerkraft setzt, der stockt das „Aggression"-Punktekonto auf. Für Rennerfolge gibt's Erfahrungspunkte, die Ihr zur Steigerung der Werte ausgebt. Genügend Siege vorausgesetzt, habt Ihr am Schluß alle Werte auf das Maximum von neun Einheiten befördert. *au*

! Mal was anderes: Statt edle Sport- und Rally-Flitzer steuert Ihr in „Rock'n'Roll Racing 2" Endzeitkarossen mit Kettenantrieb und Bordkanone. Zumindest beim Start verwünscht Ihr solch martialische Ausstattung: Kaum auf der Strecke, werdet Ihr vom Verfolgerpulk eingeäschert und weit zurückgeworfen. Auch die Streckenführung ist nicht immer fair: Ihr fallt in eine Lava-Grube, verliert wichtige Sekunden und kommt danach nicht mehr auf Touren, um die nächste Schanze zu meistern. Optisch gibt's an der Endzeit-Raserei wenig zu meckern: Ordentliches Geschwindigkeits-Feeling dank guter 3D-Technik, die Szenarien sind abwechslungsreich und bieten auf jeder Welt etwas Neues. Das ruppige Fahrgefühl wird der Thematik gerecht, sensibles Driften ist aber nicht möglich – die Boliden brechen sofort aus und drehen sich.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 62%

Rock'n'Roll Racing 2

HERSTELLER: INTERPLAY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
63%	65%

Ballerorientierte Endzeit-Raserei mit Instant-Wirkung: Reifendruck und Spoilerwinkel interessieren hier niemanden.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Spieldesign: Eugene Jarvis • **Programmierung:** Eric Pribyl (Automat), Detmar Peterke, Steven Ranck (N64) • **Grafik:** Xion Cooper, Ted Barber (Automat) • **Sound:** Scott Patterson, Orpheus Hanley, Orpheus Hanley

Cruis´n USA



Freie Sicht auf die Skyline – als "Cruis´n USA" entstand, kannten die Programmierer das Nebel-Feature des N64 noch nicht.

N64 Mit dem chaotischen Trans-Am-Rennen "Cruis'n USA" schwor sich das amerikanische Arcade-Imperium Bally/ Williams/Midway/Atari auf das N64 ein: Noch bevor Nintendos 64-Bit-Hardware erschien, stand der Automat in der Spielhalle und versprach im Titelbild vollmundig "Ab Herbst 1995 auch für zuhause!" Die Ankündigung blieb ungehalten, doch zumindest war "Cruis'n USA" das erste US-Modul fürs N64. Ursprünglich lieferte Midway das farbenprächtige Gebolze Ende 1996 in den Staaten aus (siehe Import-Test in MAN!AC 2/9), die verspätete Deutschland-Version ist identisch.

An Karosserien ist "Cruis'n USA" arm (selbst mit einem Trick gibt's maximal acht unterschiedliche Vehikel), dafür stopfte Midway 14 Strecken mit Landschaftsmerkmalen und Wahrzeichen Nordamerikas auf's Cartridge. Von der Westküste zum Weißen Haus: Die ersten Rennen scheuchen Euch sowie acht Computerfahrer oder (via Splitscreen) einen menschlichen Konkurrenten durch Kalifornien, über die Golden Gate Bridge, durch den Redwood Forest und Beverly Hills. Erreicht Ihr die leichtbekleideten Girls am Ende einer Etappe als jeweils erster, kommt Ihr schließlich an der Ostküste an. Lohn der Mühe: Nach Siegesfeier auf dem Dach des Weißen Hauses dürft Ihr einen schnelleren Wagen anlassen und auf einem höheren Schwierigkeitsgrad weiterrasen. *wi*

! Wow, kein Nebel! Die klare Sicht fällt N64-Spielern als erstes auf – auch 1998 ist "Cruis´n USA" grafisch noch konkurrenzfähig. Dafür ruckelt die Automatenumsetzung so heftig wie kein anderes N64-Rennspiel, Tunnels und Wälder verwackeln vor Eurem Auge.

Rennspiele mit Gegenverkehr habe ich eigentlich nie gemocht, doch zumindest bleiben Greyhound-Busse, Streifenwägen und Sonntagsfahrer auf der richtigen Spur und treiben Euch nur bei Überholmanövern den Schweiß auf die Stirn. Kommt´s dennoch zum Crash, wirbeln Euch die Fahrzeuge in surrealen Flugbahnen um die Ohren. Die Analogsteuerung ist griffig, vereinzelte Gags würzen das Strecken-Design: Ein halbwegs witziges Einsteiger-Rennspiel ohne Realitätsanspruch.



WINNIE FORSTER

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	69%
SOUND	70%

64 BIT · AB 6

Quer durch die USA: Einsteiger-freundliches Action-Rennspiel mit klarer, aber ruckelnder Grafik sowie Sprachausgabe.

Andere Versionen
...sind nicht geplant, die Fortsetzung "Cruis´n World" steht seit einem Jahr in der Spielhalle.



Aufregend, unheimlich und erschreckend.
Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsteren Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...
wenn noch welches drin ist...



Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." Spielspaß 90%
Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." Wertung: 82%



Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 109
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74
www.konami.com



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Castlevania and Symphony of the Night are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkauf ... strengstens verboten.

Produzent: Bruce McMillan • **Programmierung:** Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo u.a. • **Grafik:** Terry Chui, Brian Keane, Margret Livesey Laura Parr • **Sound:** Chris Taylor

FIFA ´98 Die WM-Qualifikation





Präzisionsarbeit: Bei solch genau plazierten Schüssen ist jeder Keeper machtlos.



Kraft und Winkel der Freistöße reguliert Ihr über einen Pfeil – oder Ihr markiert den Zielpunkt auf dem Rasen.



Effet macht's möglich: Mit dem Joystick lenkt Ihr den Ball für den Torwart unhaltbar in die lange oder kurze Ecke.



Durchblick: Dank der transparenten Banden bleibt der Ball immer sichtbar. Über die Bande schießen könnt Ihr aber nicht.

Der Hallen-Modus von "FIFA '98" ist nicht mehr als eine nette Dreingabe. Leider verzichteten die Entwickler darauf, ein vollständiges Indoor-Turnier zu Implementieren.



Gar nicht schwer: Innerhalb des Torraums führt fast jeder Schuß zum Erfolg.

Lediglich bei Freundschaftsspielen könnt Ihr Euch an der flotten Hallen-Action erfreuen und den Gegner mit Bandentricks veräppeln. Dafür gilt auch bei den kleineren Hallentoren: Wer sich auf den Torhüter verläßt, ist verlassen!



Nach dem mißlungenem 64-Bit-Auftakt der "FIFA"-Reihe ("FIFA 64" erhielt 69% Spielspaß in MAN!AC 5/97), haben sich die EA-Sports-Entwickler ins Zeug gelegt und präsentieren mit „FIFA '98 – Die WM-Qualifikation" kein Update, sondern ein von Grund auf neues Spiel.
Aus 172 National-Mannschaften wählt Ihr Euer Team und startet in Qualifikations-, Haupt- oder Endrunde der Frankreich-WM. Unter den Titel-Anwärtern befinden sich in diesem Jahr auch exotische Teams wie z.B. Vanuatu, Malediven und Nepal. Wer vom WM-Zirkus schon jetzt zu viel hat, für den stehen elf nationale Ligen mit allen Spielern bereit.
Die Leistungsfähigkeit einer Elf ist in "FIFA '98" durch Noten von 1 bis 10 in den Kategorien Schußstärke, Tempo, Abwehr sowie Passverhalten festgelegt und gipfelt in einer Gesamtnote. Die Kicker werden durch 13 Fertigkeiten beschrieben; dazu gehören u.a. Antritt, Ballkontrolle und Schußkraft. Seid Ihr mit den Voreinstellungen unzufrieden, modifiziert Ihr Mannschaften und Spieler über einen Editor. Dort wechselt Ihr auch Haut- und Haarfarbe, Bartwuchs und Gesicht der Kicker.
Drei Schwierigkeitsgrade stellen unterschiedliche Anforderungen an Euer Geschick: Anfänger bolzen als „Amateure", Könner kicken als „Profis" und wahre Meister dribbeln im „Weltklasse"-Modus um den Turniersieg. Außerdem bestimmt Ihr, ob die Richtung der Torschüsse mit dem Joystick gesteuert wird, laßt Euch von der CPU bei Kopfbällen helfen oder nutzt den "Aufhol-Bonus", falls Euer Team zu verlieren droht.
Um alle Manöver der Ballartisten zu aktivieren, reichen die acht Buttons des N64-Controller nicht aus: Mit einem normalen Druck auf die B-Taste donnert Ihr den Ball bedingungslos in Richtung gegnerisches Tor; drückt Ihr nur kurz auf den Knopf, bleibt der Schuß flach am Boden. Soll der Ball gefühlvoll über den Torwart segeln, drückt Ihr zweimal kurz hintereinander auf den B-Button. Ähnliche Doppel- und Dreifachbelegungen gibt es für Paßspiel, Zweikämpfe und unfaire Attacken wie Ellbogencheck, rabiates Grätschen oder Schwalben. Neu sind die artistischen Balleinlagen, die Ihr Euren Cracks durch Kombination aus Z-Trigger bzw. R-Taster und den C-Buttons entlockt: Körpertäuschungen, Hackentricks und Dribblings verwirren attackierende Gegner und retten Euch vor Ballverlusten oder Fouls.
Bei Freistößen, Torabstößen und Eckbällen wird die Flugbahn entweder über einen Pfeil eingestellt, der Höhe und Wucht symbolisiert, oder Ihr lenkt eine Markierung über das Feld und zeigt auf die Stelle, wo Ihr das Leder hinflanken wollt. Auch Elfmeterschützen brauchen Feingefühl am Analog-Joystick: Drückt Ihr den Stick bis zum Anschlag, donnert



TORERFOLG: Dribbelt mit einem Stürmer von den Flügeln auf den Fünfmeter-Raum zu. Mit der Kombination aus C-Button und Z-Trigger (bzw. rechtem Taster) trickst Ihr die Verteidiger aus, um an der Ecke des Fünfmeter-Raumes mit einem flachen, harten Schuß zu punkten. **FREISTOSS:** Wählt einen Stürmer als Paß-Empfänger und stellt ihn so weit wie möglich vor das gegnerische Tor. Nach dem gezielten Freistoßkick verlängert Ihr den Ball via Kopf in's Tor. Der Trick klappt auch bei Einwürfen unterhalb des Strafraums. **FLANKEN-GOTT:** Spielt den Ball bis zum Eckpfosten und flankt ihn in hohem Bogen in den Strafraum. Der Goalie verläßt das Tor in Richtung anfliegender Ball und öffnet ein riesiges Loch für einen cleveren Abstauber. **ROT-SÜNDEN:** Hält der Torwart den Ball in Händen, stellt Ihr ihn möglichst nahe an die Torauslinie. Dreht Euch mit dem Gesicht zum Publikum und laßt mit dem rechten C-Button den Ball vor Euch auf den Rasen fallen. Die gegnerischen Stürmer spurten voller Elan auf den Ball zu und schrecken nicht davor zurück, den Torwart mit einer Grätsche von den Beinen zu holen. Dafür gibt's dann postwendend die rote Karte vom Schiedsrichter. Auf diese Weise könnt Ihr geschickt die Mannschaft des Gegners dezimieren ohne selbst Schaden zu nehmen. Kein besonders fairer, aber ein erfolgversprechender Spielzug.



Ein flacher Schuß von der Ecke des Fünf-Meter-Raums sitzt immer



Fakten: Die Statistik zeigt Euch, wer wie oft auf's Tor gezielt hat, am längsten in Ballbesitz war oder ständig foult.


Freistoß: Mit viel Effet zirkelt Ihr den Ball um die gegnerische Mauer ins Netz.

FUSSBALL-VERGLEICH

	FIFA '98	ISS 64
Turniervarianten	Weltmeisterschaft Nationale Liga	Welt-Liga
Freundschaftsspiel	Ja	Ja
Hallenmodus	Ja	Nein
Trainingsmodus	Ja	Ja
Stadien	16	4
Kameraperspektiven	8	freie Kamera
Offizielle Teams & Spieler	Ja	Nein
In-Game Strategie	Nein	Ja
Wetterbedingungen	Schnee / Regen / Heiß / Normal	immer gleich
Elfmeter "FIFA"-Kicker schlenzen den Ball blind ins die gewünschte Ecke. Bei "ISS 64" seht Ihr durch eine Markierung, wo der Schuß hingehen wird.		
Grafik-Auflösung Während "ISS 64" die normale Auflösung nutzt, kommen "FIFA" Spieler in den Genuß einer höheren Auflösung.		
Grafik	●●●●●	●●●●
Spieler-Animationen	●●●●	●●●●
Spielgeschwindigkeit	●●●●	●●●●●
Sound	●●●●	●●●
Kommentar (englisch)	●●●●	●●●
Steuerung	●●●●	●●●●●
Ballmanöver-Vielfalt	●●●●●	●●●●
Intelligenz der Feldspieler	●●●●	●●●●
Intelligenz des Torhüters	●●	●●●●
Menüführung	●●●	●●●●
Editor	●●●●●	●●●

Ihr den Ball meilenweit am Tor vorbei. Die Begegnungen werden unter freiem Himmel bei Regen, Schnee oder sengender Hitze ausgetragen. Bemerkbar macht sich das vor allem in der Ausdauer Eurer Stars: Bei hochsommerlichen Temperaturen geht selbst den durchtrainierten Vollprofis ab der zweiten Hälfte die Puste aus. Verlieren Eure Kicker jedes Sprint-Duell, sind frische Spieler von der Bank gefragt.

Die gegnerische Mannschaft kann Euch ebenfalls zu Auswechslungen nötigen: Nach unsportlichen Fouls bleiben Eure Spieler oft verletzt auf dem Rasen liegen. Sind bereits drei Kicker ausgewechselt, humpelt der verletzte Spieler nur noch nutzlos über den Rasen. Je nach eingestellter Schiedsrichter-Strenge gibt's für solche Aktionen die gelbe oder rote Karte. Das Team-Management erlaubt weitere Einstellungen: Ihr wechselt die Formation, wählt eine passende Strategie und legt die Startaufstellung fest. Während des Spiels entschärft Ihr besonders gefährliche Gegenspieler, indem Ihr ihnen einen Manndecker zuweist. 16 authentische Stadien aus aller Welt stehen zur Wahl, Freundschaftsspiele dürfen auch in die Halle verlegt werden. Acht Kameras sorgen für unterschiedliche Blickwinkel. Erstaunlicherweise ist dabei kein Blickwinkel wirklich spieluntauglich. Wählt Ihr eine Nahaufnahme, hilft der Radar bei der Suche nach dem ungedeckten Mitspieler, optional zeigt Euch ein Pfeil unter Eurem Kicker, in welcher Richtung ein ungedeckter Spieler auf den klugen Pass wartet. Allerdings hat sich EA nicht erweichen lassen, deutschsprachige Kommentatoren einzustellen. So wird auch das deutsche PAL-Modul von den englischen Sprechern John Motson und Andy Gray kommentiert.

Übrigens: Ein frisches Memory-Pak könnt Ihr gleich zum Kaufpreis addieren. Speicherfresser "FIFA '98" benötigt ein komplettes Pak zur Datensicherung. *au*

Datenbank und Editor von "FIFA '98" verdienen sich ein besonderes Lob. Über 200 Mannschaften mit allen offiziellen Kickern sind auf Modul gespeichert. Fehler wie beispielsweise die



Über den Editor manipuliert Ihr Outfit und Fähigkeiten der Spieler

weiße Hautfarbe des Bayern-Stürmers Giovanne Elber können mit dem Editor ausgebessert werden.

EA Sports läßt das mäßige "FIFA 64" vergessen und präsentiert mit "FIFA '98" eine beinahe perfekte Fußballsimulation. Volleyschuß, Brustannahme oder Flugkopfball - die vielfältigen Manöver profitieren von der cleveren Steuerung und sind dank Motion-Capturing beeindruckend animiert. Leider gibt's immer noch Mängel durch vordefinierte Bewegungsabläufe: Liegt der Ball z.B. nahe an der Feldbegrenzung, kickt Ihr ihn bei der Annahme grundsätzlich in's Aus - also lieber den Gegner zuerst an den Ball lassen. Wie schon auf der Playstation ist der Goalie das schwarze Schaf im "FIFA"-Team: Er weigert sich, Bälle aufzunehmen, die im Torraum liegen bleiben, verliert den Ball aus purer Schusseligkeit oder wirft das Leder direkt auf den Fuß des Gegners. Ansonsten punktet "FIFA '98" in allen wichtigen Bereichen und kratzt am Thron von "ISS 64".

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 89%

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 79%

Fit für die WM: "FIFA '98" bringt Euch mit detaillierter Grafik, massig Optionen und flotter 3D-Umgebung in Stimmung.



Durchgeklickt: Wegen der kryptischen Icons fällt es schwer, sicher durch die tief verschachtelte Menü-Struktur zu manövrieren.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/97 mit 85% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Version ist ebenfalls erhältlich.

Entwickler: Iguana, USA

NHL Breakaway '98



Auf den ersten Blick ist es nur eine kleine Neuerung: Im Saisonmodus werden während Eurer Partien in einer Fußzeile aktuelle Zwischenstände und Statistiken aus den anderen Stadien eingeblendet. Ihr seid also immer auf dem neuesten Stand, was die Konkurrenz angeht: Ein innovatives und enorm stimmungsvolles Plus für die Saison-Atmosphäre von „NHL Breakaway '98".



Gleich scheppert es im Netz: In der beliebig zoom- und rotierbaren Wiederholung bewundert Ihr Euren Treffer.



Die Angst des Torwarts vor dem Penalty: Im Shootout-Modus ist der Keeper auf sich alleine gestellt.



1:0 für die Rangers: Ob Wayne Gretzky wieder zugeschlagen hat?



Bei ausgeruhten Spielern ist der Name blau. Färbt sich der Schriftzug rot, ist es höchste Zeit für eine Auswechslung.



Die TV-Perspektive liefert beeindruckende Bilder, ist aber kaum spielbar: Wählt lieber die High-Cam.



Acclaims N64-Umsetzung von „NHL Breakaway '98" übernimmt die Optionsvielfalt der Playstation-Vorlage fast unverändert: Mit dutzenden von Parametern trimmt Ihr das Spiel zur ernsthaften Simulation oder zu einer Action-orientierten Puckjagd.
Während es im Freundschaftsspiel nur auf Eure Tagesform ankommt, will eine Saison sorgfältig geplant sein: Durch Trainereinkauf und Spieler-Draft verstärkt Ihr Euren Kader, mit jedem gewonnenen Spiel verbessern sich die einzelnen Fähigkeiten Eurer Spieler. Acclaim hat sich die wenigen Kritikpunkte an der Playstation-Fassung zu Herzen genommen und diese konsequent beseitigt, aber auch Detailverbesserungen hinzugefügt: Eure Spieler flitzen nicht mehr mit einem Höllentempo los, sondern benötigen eine kurze Beschleunigungsphase, um auf Tempo zu kommen. Zusammen mit der feinfühligen Analogsteuerung schlittern die Kufencracks damit sehr realistisch über das Eis. Die Steuerung ist trotz vollbelegtem Pad schnell gelernt, Checks und angetäuschte Schlagschüsse sind schon kurzer Zeit kein Problem mehr. Für die Offensive gibt es zudem das handliche Direktpaß-System, das gezielte Puckabgaben erleichtert.
Auf Intro und Live-Kommentar wurde speicherbedingt verzichtet, ebenso fielen kleine Gimmicks wie Reflektionen im Eis weg. Dafür erfreuen sich N64-Sportler an zwei neuen Kameraperspektiven, übersichtlicher MedRes-Auflösung und Rumble-Pak-Unterstützung. *us*

SPIELSPASS 89%

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	69%

Herausragendes Eishockey mit starker Grafik, Optionsvielfalt und innovativen Manager-Funktionen im famosen Saison-Modus.

Acclaim hat mit „NHL Breakaway '98" ein Meisterstück abgeliefert: An der herausragenden Präsentation, die schon bei der Playstation-Version beeindruckte, wurde sinnvollerweise nichts geändert. Die Grafik ist zwar nicht mehr ganz so detailverliebt, dank der hohen Auflösung aber herrlich klar und übersichtlich, sowie mit fein animierten Spielern versehen. Mit dem Strategie-Teil und der aktuellen Berichterstattung während Saisonspielen hat Acclaim zwei starke Ideen umgesetzt, das große Plus ist aber das verbesserte Bewegungsverhalten der Spieler: Die bislang etwas störende Hektik im Spielablauf ist damit Vergangenheit, zusammen mit der Analogsteuerung entsteht ein großartiges Spielgefühl. Für Sportspiel-Fans, die auf die Arcade-Gimmicks von „Wayne Gretzky" verzichten können, ist „NHL Breakaway '98" ein Pflichttitel.

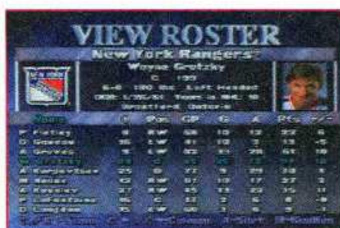


ANDREAS ULRICH









Spezielle Situationen geben Euch fixe Perspektiven vor: Beim Face-Off (ganz links) und bei Prügeleien (links) könnt Ihr aktiv eingreifen, während Ihr bei der Fahrt auf die Strafbank (rechts) nur Zuschauer seid. Ganz rechts: Auch Wayne Gretzky ist bei "NHL Breakaway '98" aktiv.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen mehr geplant (die Saturn-Adaption wurde gestrichen). Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 10/97 mit 88% bewertet.

Madden Football 64



Bevor der Quarterback den Ball wirft, vergewissert Ihr Euch, daß der angepeilte Receiver ungedeckt ist.



N64 Da sich Acclaim die alleinigen 64-Bit-Rechte der NFL-Saison 97/98 sicherte, stehen Euch bei "Madden 64" keine offiziellen Mannschaften und Logos zur Verfügung – statt mit den Cowboys tretet Ihr einfach mit Dallas an. Damit Ihr nicht gänzlich auf die Football-Stars verzichten müßt, erwarb EA immerhin die NFLPA-Lizenz. So sind die Spieler mit korrekten Namen und Nummern in den Aufstellungslisten vertreten. "Madden"-Veteranen finden sich im N64-Debüt der klassischen Sportserie schnell zurecht: In der Verteidigung wühlt Ihr Euch mit einem "Swim Move" an den Blockern vorbei, tackelt einen durchgebrochenen Running-Back und springt nach geworfenen Bällen, um diese zu blocken oder abzufangen. Um mit dem Quarterback den Ball zu werfen, drückt Ihr nach dem Snap die A-Taste, daraufhin erscheinen über den Wide-Receivern die zugeordneten Button-Symbole. Erfolgt ein Angriff von der Seite, haltet Ihr Euch den Gegner mit dem Z-Trigger vom Leib. Übrigens: "Madden 64" trumpft mit allen Original-Stadien auf (Wetter-Umschwünge inklusive) und unterstützt das Rumble-Pak. *au*

Andere Versionen
"Madden 98" für Playstation und Saturn wurden in MAN!AC 12/98 mit 87% Spielspaß getestet.



Andreas Ulrich

! Es wurde Zeit, daß die Madden-Serie endlich den Sprung in die 64-Bit-Welt schafft. Die Polygongrafik kann zwar nicht mit Acclaims "Q'back Club" konkurrieren, ist aber dennoch abwechslungsreich und detailliert. Besonders angetan hat es mir die Helmkamera bei den Wiederholungen eines "Big-Plays": Aus Sicht des Spielers erlebt Ihr den Spielzug hautnah. Highlight von "Madden 64" ist die "Liquid AI": Ständig mit Brett Favre weite "Hail-Mary"-Pässe zu werfen,, klappt nicht. Spätestens nach dem dritten Anlauf hat sich die gegnerische Abwehr perfekt auf diese Taktik eingestellt und erkennt bereits an der Aufstellung der Blocker und Receiver den Spielzug.

Auf die Präsentation legt EA Sports besonders viel Wert. Minutenlange Rendersequenzen wie auf der Play-



station sind auf dem N64 zwar nicht möglich (zu wenig Speicherplatz), dafür bastelte das "Madden 64"-Team eine relativ gute, einminütige Introsequenz in Echtzeit.

64 BIT	SPIELSPASS 87%
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK 72%	SOUND 62%
AB 12	Superrealistische Football-Simulation für Fortgeschrittene: Erste Wahl für Madden-Fans, der "Quarterback Club" ist jedoch besser.

BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD
Der Klassiker für jedes Spiel
- Für Sony PlayStation • Acht Tasten
- LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
- Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE
Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion
- Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
- Joystick • LED Anzeige
- Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
- Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 1122 BARRACUDA
Duales Analog Pad
- Für Sony PlayStation
- 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
- Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
- 14 Feuertasten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD
SUPER für Sport- und Abenteuerspiele
- Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
- Bis zu 360 Spielstände speicherbar
- Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
- Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD (o.Abb.)
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**



SV 1117 PS LIGHT GUN
Der Treffer ins Schwarze
- Für Sony PlayStation
- Drei Feuerfunktionen
- Fünf LED Indikatoren
- Extra langes Kabel
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Entwickler: Exact, J

Ghost in the Shell



Die Welt steht Kopf:
Als mechanische Spinne krabbelt Ihr über Decken und Wände.



Immer voll drauf: Unter Zeitdruck säubert Ihr einen Industriekomplex von scharfen Sprengsätzen und wildgewordenen Terroristen.

Gestochen scharfe FMV-Sequenzen aus dem Anime-Vorbild betten die Spinnenmissionen in das Science-fiction-Universum: Habt Ihr einen Filmschnipsel erspielt, dürft Ihr ihn im Movie-Menü beliebig oft ansehen.









PS Darauf haben Anime-Fans gewartet: In Shirow Masamunes bizarrer Science-fiction-Vision "Ghost in the Shell" (Vorstellung des Zeichentrickfilms in MAN!AC 8/97) vereinigen sich Mensch und Maschine, fanatische Computerfreaks kopieren gar ihre Seele ins globale Netz und existieren nunmehr als Datensatz. In dieser Welt der Hacker und Cyber-Verbrecher schafft der Geheimdienst "Section 9" Ordnung.

Während Ihr im Film die Agenten Motoko und Batou auf ihrer Jagd nach dem mysteriösen Puppet-Master begleitet, schlüpft Ihr auf der Playstation in die Haut des Cops Togusa. Per Gehirn-Interface führt Ihr eine flinke Spinnendrone in den Kampf gegen terroristische Verbrechersyndikate.

Nachdem Euch der Einsatzleiter via Computerschema des Einsatzgebietes in Eure Mission eingewiesen hat, krabbelt Ihr mitten ins Kampfgeschehen: In zwölf Industriekomplexen, Militäranlagen und Abwasserkanälen richtet Ihr Euer MG-Feuer auf schwerbewaffnete Mechs, scharfe Sprengladungen, randalierende Terroristen und fliehende Verräter. Aus der Egoperspektive besteigt Ihr Wände und krabbelt über Decken und Säulen um die Gegner von oben zu überraschen. Dabei verbreiten runde Tunnel dezentes "Tempest"-Feeling. Der Bordcomputer informiert Euch über Missionsstatus und Schildenergie, Zielkompaß und Radar weisen Euch den Weg durch die Labyrinthe. Bei schlechten Lichtverhältnissen in Gulli oder Tunnel schaltet Ihr Euer Nachtsichtgerät ein. Von allen Seiten stürmen mit Flammen- und Raketenwerfern bewaffnete Terroristen heran, Helikopter, MG-Geschütze und Minen schützen taktisch wichtige Einheiten. Brennen Euch die Übeltäter ein Loch in den Panzer, nutzt Ihr gut versteckte Extraenergie und Granaten. Nach jeder Mission stellt Ihr Euch einem stämmigen Kampfroboter dem Terroristenoberhaupt des Sektors. Dieser fordert Euch mit seiner persönlichen Kampftaktik heraus, die Ihr meist mit Kreisbewegungen umgeht. Siegreiche Helden werden mit prunkvollen FMV-Sequenzen aus dem Anime belohnt. *oe*







Im dunklen Gulli jagt Ihr Kampfdronen mit dem Nachtsichtgerät:
Linst vorsichtig um jede Ecke, der Feind ballert sofort!

! "Ghost in the Shell" überzeugt mit einfacher Spielmechanik und komplexer Level-Architektur: Die Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste und ist kinderleicht, dafür fordern die Kampfschauplätze mit ihren ausgeklügelt plazierten Extras logisches Denken. Energie und Granaten könnt Ihr oft nur kopfüber durch Röhren und Pfeiler erreichen, die Spinnen-Talente wurde exzellent ausgereizt. Leider hält sich das Spiel an das Anime-Vorbild, Freiraum für Innovationen blieb nicht: Sechs verschiedene Gegnertypen und die Granate als einzige Extrawaffe sind ziemlich mager. Die fehlerfreie Polygonoptik und abwechselnde Rettungs- und Angriffsmissionen können dafür nur bedingt entschädigen: Anime-Fans fühlen sich in "Ghost in the Shell" pudelwohl, der Durchschnittsspieler sollte eine Runde probeballern.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 68%

GHOST IN THE SHELL

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	79%
SOUND	70%

Ballert Euch mit der Mech-Spinne durch den Industriekomplex: Ausgefallene Levelarchitektur, aber nur wenig Gegner- und Waffentypen.

AB 16



Riesenspinne im Lüftungsschacht:
Jeder Endgegner verfolgt eine persönliche Kampftaktik, die Ihr clever umgeht.



Aufspüren und säubern:
Im Trainingsmodus durchlöchert Ihr starre und bewegliche Pappkameraden.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant. Unser Test basiert auf der US-Fassung, die PAL-Version wird spielerisch identisch sein.

Entwickler: Press Start • **Spieldesign:** Mark A. Fong, Masami Yamada, Jim Larsen, Sergio Lobato u.a. • **Programmierung:** Diego Link, Doug Coward • **Grafik:** Terry Hoganson • **Sound:** Dave O'Neal, Diego Link

NASCAR '98


Drängeln aus dem Cockpit: Leider ist dieser realistische Blickwinkel recht unübersichtlich.



Der US-Motorsport feiert einen neuen Helden: Euch höchstpersönlich! Schlüpft in die Haut eines Profi-Piloten und bewältigt eine komplette Saison von 16 nervenaufreibenden Action-Rennen. Zwei unterschiedliche Kurstypen halten den Mechaniker-Instinkt auf Trab: Vor Motodrom-Events optimiert Ihr durch Spoiler-Neigung und Getriebeübersetzung die Endgeschwindigkeit. Tretet Ihr in Straßenkursen auf's Gas, achtet Ihr auf Beschleunigung und griffiges Kurvenverhalten. Während der Action drängelt Ihr gegen 23 andere Fahrer – Euch wird alles abverlangt, um Überholer abzuwehren und bei Sprit- und Chassis-Problemen rechtzeitig in der Box anzukommen. Im Splitscreen balgen sich nur zwei Spieler, CPU-Fahrer wie bei der Sony-Fassung lassen sich nicht blicken. Aufgrund schwacher Technik kann die Sega-Umsetzung die 80%-Hürde nicht nehmen: Verglichen mit der Playstation-Version fallen rucklige Grafik, Pop-Ups und grobe Steuerung auf, auch der Rückspiegel und die Polygon-Hände am Lenkrad (in der Cockpit-Ansicht) wurden gestrichen. Insgesamt ein gutes Rennspiel, das relativ lieblos auf den Saturn konvertiert wurde. *cb*

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	59%

Grafisch enttäuschende Umsetzung der Playstation-Version. Trotzdem ein packendes Action-Rennspiel mit dem rauhen Charme des US-Motorsports.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde ausführlich in MAN!AC 12/97 mit 83% Spielspaß getestet.

Entwickler: Realtime • **Produzent:** Greg Turner • **Programmierung:** George Katz, Matt Grimshaw • **Grafik:** Kerwin Burton, Eric Gingrich • **Sound:** Greg Turner

NBA Live '98


"Air" Schrempf versucht sich an einem Drei-Punkte-Wurf für seine Seattle Supersonics



Mit „NBA Live '98" beschert EA Sports nun auch Saturn-Fans das jährliche Sportspiel-Update: Ihr wählt Euer Lieblingsteam aus den 29 NBA-Mannschaften und spielt eine Meisterschaft, die Play-Offs oder nur ein Freundschaftsspiel; neu im Programm ist der Drei-Punkte-Shootout. Grafisch wurde nur an Details gefeilt und den Spielern etwas feinere Texturen spendiert, dafür bekam die Steuerung eine Generalüberholung verpaßt: Durch Direktpaß-System und jederzeit umstellbare Taktik seid Ihr im Angriff flexibler, während in der Defensive aggressives Ballklauen und Doppeldeckung auf Knopfdruck jetzt leichter von der Hand gehen.
Während EA der Playstation-Version noch weitere Neuheiten spendierte, schauen Saturn-Besitzer leider in die Röhre: Weder der Superstar-Schwierigkeitsgrad noch die grafische Aufbereitung der Wurfstatistik fanden den Weg auf die Sega-Konsole, auch der Stadionsprecher hat nur englische Kommentare parat. Wer noch kein Basketball sein Eigen nennt, kann bedenkenlos zugreifen; Besitzer der 97er-Ausgabe überlegen sich einen Neukauf sehr gründlich. *us*

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	74%

Grafisch und spielerisch edles Basketball voller Optionen, aber nur minimalen Änderungen zum Vorjahr. Trotzdem erste Wahl für Saturn-Sportler.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde ausführlich in MAN!AC 1/98 mit 83% Spielspaß getestet.

second to none
Computer- und Videospiele

Tel.07171- 928892
Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei !

SONY PLAYSTATION

Bloody Roar (dv)*	89.-
Bushido Blade (dv)*	89.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-
Diabolo (dv)*	89.-
Fifa 98 (dv)	89.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
Gex 2 (dv)*	89.-
Indy 500 (dv)*	89.-
Nagano Olympics (dv)*	105.-
NBA Live 98 (dv)	89.-
Nightmare Creat. (dv)	89.-
NHL Powerplay (dv)*	89.-
RE:Director's Cut (dv)	89.-
Shadow Master (dv)	89.-
Test Drive 4 (dv)	89.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
Tombraider 2 (dv)	95.-
Z (dv)	79.-
ANALOG CONTROL.(jp)	89.-
BOOT CHIP PSX	25.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
GUN + LASER (us)	99.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-
RGB KABEL PSX	20.-

Biohazard 2 (jp)*	139.-
Bloddy Roar (jp)	129.-
Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Bushido Blade (us)	109.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Einhander (jp)	129.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Final Fant. Tactics (us)*	115.-
Ghost in the Shell (us)	115.-
Grand Tourismo (jp)	139.-
Masters Teras Käsi (us)	115.-
Nightmare Creat. (us)	115.-
Newman Haas Race (us)*	115.-
ONE (us)	115.-
Resident Evil 2 (us)*	
Riven (us)	115.-
Spawn (us)	115.-
Street Fighter Coll. (us)	115.-
Tekken 3 (jp)*	139.-
Time Crises +Gun (us)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Vs (us)	115.-
Wild Arms (us)	115.-

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	289.-
Diddy Kong Racing (dv)	89.-
Extreme G (dv)	129.-
Fifa 98 (dv)	129.-
Fighters Destiny (dv)*	129.-
Lamborghini (dv)	125.-
Lylat Wars (dv)	125.-
Nagano Winter Olympics (dv)*	139.-
NHL Breakaway (dv)*	125.-
Snowboard Kids (dv)*	89.-
Top Gear Rally (dv)	125.-
WCW vs NWO (dv)*	129.-
Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	55.-
Joypadverlängerung	19.-
Lenkrad incl. Rumble	139.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Memory Card 4Meg	59.-
Rumble Pack inkl. MC	59.-

Öffnungszeiten von :
Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
Ladenpreise können abweichen !
Inh.:Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR -
Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

Händlerfax: 07171-928898

HTTP: //WWW.2ND2NONE.COM

PC CD-Rom auf Anfrage

Ladenlokale

07171-928893 **GAME OVER !** Postgasse 9, 73525 Schwäbisch Gmünd 07171-928893

07802-91460 **PLAYBASE** Hauptstrasse 11, 77704 Oberkirch 07802-91460

08331-47499 **FUN Computer** Schwesternstr. 20, 87700 Memmingen 08331-47499

Entwickler: Neverhood, USA • **Produzenten:** Alan Hartman, Damon Tripodi • **Spieldesign:** Joe Sanabria, Vanessa Vee Jones • **Programmierung:** Brian Belfield, Kenton Leach, Tim Lorenzen • **Grafik:** Eric Ciccone, Steve Crow, Mike Dietz, Ellis Goodson, Mark lorenzen, Edward Schofield, Douglas Tennapel • **Sound:** Terry S. Taylor, Ernie Sheesley

Skullmonkeys



Beim Anblick von Klaymens Hamsterschild fahren in der Himmelwelt einige Skullmonkeys aus der Haut



Klaymen gibt Vollgas: In den ersten Levels erklären Euch noch Hinweisschilder die Funktion von Extras und verraten nützliche Tips.



Vor Flammen sollte sich Klaymen hüten: Nutzt die kurzen Feuerpausen, um schnell durchzurennen.

Klaymen ist nicht immer zu Fuß unterwegs, gelegentlich steigt er auf modernere Fortbewegungsmittel um. Seid Ihr im Bonuslevel der "Monkey Tempel"-Welt gelandet, springt nicht gleich in den ersten Lehmwarp, sondern lauft weiter nach rechts. Dort findet Klaymen ein Tiefsee-Dock und besteigt ein U-Boot, mit dem er einen geheimen Bonuslevel voller Extras durchquert.



We all live in a Yellow Submarine: Klaymen tuckert durch den Geheimkorridor.

PS Auf Idznak rumort es: Der böse Klogg ernennt sich zum Häuptling der Skullmonkeys und baut mit Hilfe dieses Affenvolkes die "Evil Engine Nr. 9", um den Nachbarplaneten Neverhood zu zerstören. Glücklicherweise spielt der etwas schlauere Skullmonkey Jerry-O da nicht mit und ruft Kloggs Zwillingsbruder zur Hilfe: Klaymen soll das Affenvolk befreien und Kloggs Untaten vereiteln.



Im Garten des Todes tragen Vögel Euren Helden über Abgründe und an den insektenartigen Ymts vorbei.

Um Klogg zu besiegen, hüpft Ihr mit Klaymen durch 17 Welten mit rund 100 Levels und fünf Obermotzen; zusätzlich gibt´s zwei Geheimwelten. Der Bösewicht setzt all seine Skullmonkeys auf Euch an: Zu Beginn trefft Ihr noch auf harmlos umherlaufende Affen, die er mit einem Sprung erledigt. Später gesellen sich fiesere Gesellen dazu, die nicht so leicht zerstört werden können und sogar mit Waffen ausgerüstet sind. Zum Glück ist Klaymen nicht hilflos: Neben Lehmkugeln, die alle 100 Stück ein Extraleben bringen, findet er grüne Leuchtkugeln (Schußwaffen), die "Hand des Phönix" (ein zielsuchender Lehmvogel, der einen Feind ins Jenseits schickt) und die alles vernichtende, Bildschirm-säubernde "Universal-Spülung". Setzt Ihr einen Pfurz-Kopp ein, steuert Ihr ein Klaymen-Double gefahrlos durch kritische Stellen, während der Super-Lodder sonst unerreichbare Extras sammelt.



Elektrische Skullmonkeys lassen sich nicht durch einen Sprung erledigen: Klaymen nimmt lieber die Luftroute.

Tatkräftige Unterstützung findet Euer Held nur selten: Manchmal gesellt sich Blop der Hamster zu ihm und opfert sich als tierisches Schutzschild, oder ein Vogel-Gleiter hilft Klaymen über weite Abgründe hinweg. *us*



! Skurriles Lehm-Design, ausgesprochen witzige FMV-Sequenzen, schwungvolle Musik - die Aufmachung von „Skullmonkeys" ist grandios. Leider hält der Spielablauf nicht ganz mit: Trotz sauberer Steuerung vermißt Ihr letztlich mehr Abwechslung. Ihr lauft im Regelfall nur nach rechts und überspringt einen Skullmonkey oder ein Insekt nach dem anderen. Andere Gegner haben die Knetmasse-Künstler von Entwickler Neverhood nicht eingebaut, ebenso wurde auf richtige Rätsel verzichtet. Dafür taucht so mancher frustige Abschnitt auf, den Ihr ohne pixelgenaue Sprungfolgen und perfektes Timing kaum schafft. „Skullmonkeys" ist die edle Umsetzung eines einfachen Spielprinzips, doch an den Abwechslungsreichtum der 3D-Kollegen „Crash Bandicoot 2" oder "Jersey Devil" kommen Klaymen & Co. nicht heran.

ANDREAS ULRICH







Mit ungewöhnlichen Waffen gegen den Feind: Links bläht sich Klaymen zu einer Universalspülung auf, daneben verschickt er ein Pfurzkopp-Double.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	DREAMWORKS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	87%
SOUND	85%

Traditionelles 2D-Jump'n'Run mit überragendem Knetmasse-Look. Leider nur wenig Abwechslung & Rätsel im gradlinigen Spielablauf.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Bruce McMillan

NHL Hockey 98



Kalt erwischt: Die Grafik ruckelt heftig, die Auflösung wirkt ziemlich pixelig.

Was haben sich die Entwickler denn dabei gedacht? Entzückt von der guten "Croc"-Umsetzung (siehe Test rechts), erhofften wir uns eine akkurate "NHL 98"-Fassung für den Saturn – weit gefehlt! Der dynamische Vorspann wirkt noch gekonnt, die Action auf dem Spielfeld untertrifft dann alle Erwartungen. Die Grafik ruckelt so erbärmlich, daß man kaum den Puck verfolgen kann. Außerdem ist die Auflösung deutlich geringer als bei der Playstation, was sich auf die pixelige Optik der Eishockey-Cracks auswirkt. Nicht zu vergessen, daß der Schiedsrichter fehlt.

Schade um das spielerisch ausgereifte, schick präsentierte und Feature-gewaltige US-Werk. Zumindest die Akustik hat 32-Bit-Niveau, auch wenn der wortgewandte Kommentator ausschließlich in Englisch parliert. Acht Kamera-Perspektiven, 26 NHL-Teams und fünf Spielmodi (mit Penalty-Shootout, Turnier, Saison und Playoffs) können sich ebenfalls sehen lassen. Es bleibt zu hoffen, daß die angekündigte "FIFA 98"-Version die Fähigkeiten des Saturn weitaus besser nutzt. Eishockeyfreunde mit Sega-Faible spielen derweil das neue (und gute) "NHL Allstars '98". *mg*

SPIELSPASS 68%

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	51%
SOUND	68%

Technisch katastrophale Umsetzung: Die spielerisch gute und optionsreiche Eishockeysimulation ruckelt so erbärmlich wie kaum ein anderer Saturn-Titel.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

Entwickler: Argonaut, England • **Saturn-Programmierung:** Matthew Porter, Saviz Izadpanah

Croc



Ein kurzer Hosenboden-Hüpfer auf die Kiste, und Croc findet eine Handvoll glitzernde Diamanten.

Schön, daß Fox ihren sympathischen Knuddel-Hüpfer "Croc" auch für den Saturn veröffentlicht. Entwickler Argonaut hat die Umsetzung durchaus liebevoll inszeniert, unterstützt das Analog-Pad und hielt die Dicke der PAL-Balken in Grenzen. Technisch unterscheidet sich die Saturn-Fassung nur in Nuancen vom Sony-Vorbild: So entdeckten wir dezent mehr Polygon-Fehler und die Schatten der Spielfiguren sind gerastert statt vollflächig.
Auf den Spielspaß wirken sich diese Kleinigkeiten glücklicherweise nicht aus: "Croc" ist und bleibt eines der besten 32-Bit-Jump'n'Runs des letzten Jahres, entzückt mit 40 Levels, hübschen Endgegnern und possierlicher Optik. Die 3D-Welt zoomt und rotiert fließend, für Abwechslung und Motivation ist gesorgt.
Allerdings nervt die fiselige Steuerung manchmal – egal ob mit Analog-Pad oder normalem Controller. Dazu positioniert sich die imaginäre Kamera nicht immer optimal, was man durch geschickte Steuerkommandos ausgleicht. Dennoch gibt es keinen Zweifel daran, daß darbende Saturn-Hüpfspieler zugreifen sollten. *mg*

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	FOX
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	83%
SOUND	80%

Technisch nahezu gleichwertig mit der Playstation-Version, spielerisch noch immer ein hochkarätiges 40-Level-Hüpfspiel mit possierlichen Darstellern.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 11/97 mit 85% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Gebrauchtspiele !
– An- und Verkauf –
SEGA • Nintendo • Sony
030 / 7 87 51 92 – 030 / 7 81 15 36
"Marktübersicht Telespiele" gratis!
TVGAMES
10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

MEGA☆STAR
Video & PC Spiele & Zubehör
www.mega-star.de
We have it all.
Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen
Tel.: 07761 59953

DER SUPERCHIP
ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation. Nach dem Einbau kann JEDE Playstation-CD auf Ihrem Gerät abgespielt werden - ohne Wechseltricks oder Umschalter US- oder Japan-Importe Die 100%-Lösung ! Selbstverständlich wird UNSER Chip UNVERÄNDERT hergestellt - Unser Programmcode wurde NICHT geändert ! Wir garantieren Ihnen absolute Kompatibilität und liefern Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung.
AB 2 CHIPS je 15 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM
AB 10 CHIPS je 10 DM
AB 25 CHIPS je 9 DM
AB 50 CHIPS je 8 DM
AB 100 CHIPS je 7 DM
1/4/16 MB Memorycard nur 35/45/55 DM
Joypadverlängerung + Linkkabel je nur 19 DM
größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen erwünscht / WIR können liefern ... !
http://www.infopool.com/psx/
RGB-KABEL (Importe in Farbe!) nur 20 DM
Chipeinbau sofort ohne Anmeldung ! nur 50 DM
SUPERCHIP +RGB-KABEL nur 30 DM
ACHTUNG ! NEUE ADRESSE ! Levetzowstr. 12a
BUS 341 (Solinger Str.) / U9-Hansaplatz
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin Tiergarten
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 5 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57



Entwickler: Nintendo, J

Yoshi's Story





Der Endkampf: Mit gezielten Bombenwürfen laßt Ihr die Holzpfeiler an der Decke auf Bowser (diesmal mit rotem Pferdeschwanz) herabfallen.





Ganz oben reist Ihr mit dem gefahrlosen Vogeltaxi, darunter öffnet Ihr mit einem Stampfer den Weg zum Riesenherz.

Obst-Algebra:

In jedem Level findet Ihr 60 Obst-Teilchen, darunter sind grundsätzlich 30 Honigmelonen. Wenn Ihr nun die Mühe auf Euch nehmt, ausschließlich diese 30 Exemplare zu vernaschen, dann erwartet Euch eine Überraschung – mehr dazu in der nächsten MAN!AC.



N64 In der letzten MAN!AC haben wir Euch unsere ersten Eindrücke des neuen Miyamoto-Jump'n'Runs vermittelt, jetzt folgt der Intensiv-Test mit weit fortgeschrittenen Spielständen. Um Euch möglichst schnell zu informieren, basiert unser Bericht auf der japanischen Fassung von „Yoshi's Story". Die PAL-Version erscheint bereits im März und wird sich inhaltlich nicht unterscheiden, jedoch deutsche Bildschirmtexte enthalten. Anders als bei vielen vorhergehenden „Mario/Yoshi"-Hüpfspielen gibt es diesmal keine Oberwelt. Bei „Yoshi's Story" stehen uns sechs Szenarien mit je vier umfangreichen Levels bevor. Allerdings spielt man bei einem „Durchlauf" nicht die kompletten 24 Abschnitte, sondern je einen Level pro Welt – also exakt sechs Szenen. Dabei hängt es von Eurer Sammelleidenschaft ab, welche Levels anwählbar sind. In der ersten Welt habt Ihr noch freien Zugriff auf alle vier Szenen und könnt Euch den einfachsten oder punkteträchtigsten Abschnitt aussuchen. Spielt Ihr diesen Level ohne größeres Interesse für die vielen örtlichen Geheimnisse durch, dürft Ihr nur Abschnitt 1 der nächsten Welt ansteuern. Findet Ihr jedoch eines der gut versteckten Riesenherzen, öffnet sich mit jedem Exemplar das Tor zu einem weiteren Level der folgenden Welt – bis schließlich alle vier Szenen zur Wahl stehen. Nach diesem Schema spielt Ihr Euch bis zur sechsten Welt voran.

Neben dem Story-Modus, der wie oben beschrieben abläuft, steht eine zweite Spielvariante parat, in der Ihr alle geschafften Levels frei anwählt und auf weitere Gimmicks untersucht. Außerdem gibt's ein Trainingsszenario, das Euch mit den wesentlichen Features vertraut macht. Dort lernt Ihr zunächst, daß alle sechs verschiedenfarbigen Yoshis, aus denen Ihr vor Spielbeginn Euren Lieblings-Saurier bestimmt, exakt die gleichen Talente haben. Die Tierchen unterscheiden sich allein in der Vorliebe für bestimmte Obstsorten. Wie schon beim Vorgänger „Yoshi's Island" auf dem Super Nintendo saugt Yoshi Gegenstände mit der Zunge ein und verdaut sie dann entweder zu Punkten (Obst) oder eiförmigen Wurfgeschossen (Gegner). Maximal sechs gepunktete Eier zieht Yoshi als Schwanz hinter sich her, um dann



Zwischen beweglichen Plattformen geht Euch dieser Obermotz mit seinem Feuerodem an den Saurier-Pelz



Nur im letzten Level, dem Bowser-Schloß, gibt es eine verriegelte Tür, die Ihr mit diesem goldenen Schlüssel öffnet.

JOYPAD-BELEGUNG



Es ist schon ziemlich lange her, daß ich mit einem Miyamoto-Spiel nicht vollkommen zufrieden war. „Yoshi's Story" schafft dieses Kunststück, da es mir schlicht und einfach zu kindisch ist. Selbst die zuckersüßen Animationen und die knuddligsten Figuren der Videospielwelt können diesen Eindruck nicht verwischen. Dazu kommt ein Spiel- und Level-Design, das zwar professionell und praktisch fehlerfrei ist, aber die gewohnten Nintendo-Innovationen vermissen läßt. Wo sind die Miyamoto-typischen „Da schau her"-Momente? Nicht falsch verstehen: „Yoshi's Story" ist ein sehr gutes Jump'n'Run für jüngere Semester, aber die Brillanz von "Super Mario 64" oder "Yoshi's Island" fehlt. Schade um die grandiose 2D-Optik, die abseits des 3D-Universums Maßstäbe setzt. Das nächste Nintendo-Hüpfspiel wird hoffentlich etwas anspruchsvoller!



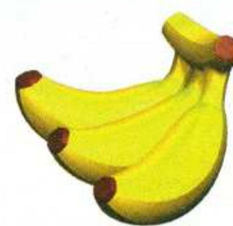
MARTIN GAKSCH


In diesem überdimensionalen Laufrad kämpft sich Yoshi bis zum begehrten Riesenherz vor: Der Weg in einen neuen Level ist frei.


Nur nicht nervös werden: Durch behutsame Kommandos balanciert Ihr auf diesem Baseball über den Dornengrund.

Gesunde Ernährung

beeinflußt Euer Punktekonto. Jeder Saurier hat seine ureigene Lieblingsfrucht und bestimmt vor Spielstart die "Frucht des Tages". Je mehr Häppchen er von den beiden Obstsorten verspeist (am besten ohne Unterbrechung), desto mehr Punkte gibt's. Rote und rosa Yoshis stehen auf Äpfel, hell- und dunkelblaue Saurier auf Trauben, gelbe auf Bananen und grüne Yoshis auf die gestreiften Wassermelonen.









! Während Konami mit ihrem 32-Bit-"Castlevania" das angestaubte 2D-Abenteuer in unerwartete Spielspaßregionen katapultiert, nutzt Nintendo die 64-Bit-Power nur für knallbunte High-Color-Grafiken und setzt ansonsten auf hausbackene Hüpfkost: Laufen, Springen, Eier spucken, Obst mampfen - das war's! Spielerische Feinheiten wie das Abprallen der Eier von Wänden oder knackige Rätselkost fehlen. Auch sonst wirkt "Yoshi's Story" wie eine leicht abgespeckte Version des Super-Nintendo-Vorgängers: Keine Oberwelt und nur 24 Level, die in mundgerechten Happen gereicht werden. Zudem steht Ihr bereits nach sechs Abschnitten vor Obermotz Bowser, der wie alle restlichen Endgegner leicht zu besiegen ist - nach dem Abspann bleibt Euch nur das Erspielen der restlichen 18 Szenarien und das Highscore-Mampfen mit Lieblingsobst.


TOBIAS HARTLEHNERT


Während die roten Bösewichte die Flammentöpfe nach rechts verschieben, kriecht Ihr unter den Kreissägen durch.

auf Knopfdruck ein Zielkreuz zu aktivieren, das die Schußrichtung angibt. Damit sprengt Ihr Schwebeblasen, in denen sich Obst und andere Extras befinden, macht Feinde unschädlich, zerdeppert morsches Gestein oder aktiviert Schalter. Natürlich wehrt sich Yoshi auch mit altbewährter „Mario"-Sprungattacke: Hüpft Ihr einem (normalen) Bösewicht auf's Dach, gibt der klein bei. Wer im Sprung zusätzlich den Joystick nach unten drückt, der veranlaßt Yoshi zu einem mächtigen Aufsetzer, der beispielsweise Feinde von Bäumen purzeln läßt oder einen Baumstumpf in den Boden treibt. Ein handelsüblicher Level scrollt nicht nur in alle Richtungen, er hat auch ein ausgeklügeltes Teleport-System. Pro Abschnitt schlummern vier tierische Beam-Stationen, die Ihr im Vorbeilaufen aktiviert. Wollt Ihr nochmal zu einem bestimmten Ort zurück, müßt Ihr nicht zwangsläufig den ganzen Weg gehen, sondern im Optimalfall nur teleportieren.

Natürlich ist die Struktur eines Levels nicht gradlinig: Wie bei allen bisherigen Miyamoto-Jump'n'Runs gibt es viel zu entdecken, versteckte Passagen zu enträtseln und Abkürzungen zu erahnen. Dabei ist Euch Yoshi behilflich: Vermutet Ihr an bestimmten Stellen versteckte Bonusgegenstände, zoomt Ihr auf Knopfdruck an Yoshi heran, der sofort zu schnüffeln anfängt. Grinst er dann in die Kamera, offenbart ein kräftiger Stampfer goldene Münzen, Honigmelonen (sie werden von allen Yoshis geliebt) oder auch mal ein Riesenherz.

Die einzelnen Landschaften sind thematisch klar strukturiert: Ihr tummelt Euch im sonnendurchfluteten Lego-Land mit abstrakter Kulisse oder durchstöbert unterirdische Katakomben, die mit alten Zeitungen gepflastert sind und glitschige Leim-Pfützen aufweisen. Dann erwartet Euch ein Spielzeugland mit Sprungfedern und ein Plattform-durchsetzter Wald mit jeder Menge Holzhütten.

Wieder andere Levels erwecken optisch den Eindruck, als wären sie aus unendlich vielen Stoffetzen zusammengenäht. Eines ist der abwechslungsreichen Grafik jedoch gemein: Die Putzigkeit steht immer im Vordergrund – alles ist süß, goldig und knuddlig.

Unterwegs überlebt Yoshi Hüpfspiel-typische Gefahren und mißt sich mit comichaften Endgegnern. Außerdem könnt Ihr verlorene Saurier wiederbeleben, entdeckt (unter anderem) einen ominösen schwarzen Yoshi und lauscht einem japanischen Kinderchor, der mit Euch jeden geschafften Level feiert.

Ungewöhnlich ist auch, daß ein Level keinen Ausgang hat, sondern alsbald geschafft ist, wenn Ihr 30 beliebige Obst-Teilchen gemampft habt. *mg*


Sieht wirklich hübsch aus: Die sechs Welten werden als Seiten eines aufwendigen Kinder-Bilderbuches mit Papp-Aufstellern präsentiert.

SPIELSPASS 84%

M! BIT 96

HERSTELLER: NINTENDO

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS: 130 MARK

GRAFIK	SOUND
83%	70%

Prachtvolles Knuddel-Hüpfspiel mit 24 großen 2D-Levels und saftigem Saurier-Appeal - aber wenig innovativ.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Racdym, J

Snowboard Kids



Im Splitscreen sinkt die Bildrate, die Abfahrt bleibt aber auch hier enorm flott. Spieler 1 wagt einen 360-Grad-Flip!



Selbst auf einer Frühlingswiese schliddern die Kids ins Tal. Der Weg verzweigt sich aber nur selten.



Immer feste drauf: Mit voller Wucht prallen die Polygon-Kids auf die Liftschleuse und schubsen einander weg.

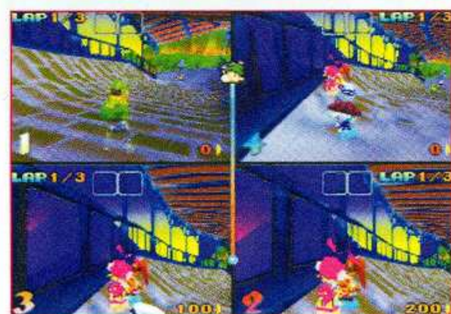
Die Supernasen der "Snobow"-Truppe verfügen über Talente in den Kategorien Geschwindigkeit, Tricks und Kurvenverhalten. Da auch die aufrüstbaren Boards mit demselben System klassifiziert sind, ergeben sich eine Menge Kombinationen für die sechs Rennen. Tip: Braucht Ihr Geld, um Euer Board zu tunen, tobt Ihr Euch im Shoot'em-Up-Modus aus. In dieser Baller-Abfahrt erhaltet Ihr 50 Geldeinheiten pro Schneemann!



Die Kiddie-Truppe im Detail: Auch die Wahl des Boards ist wichtig.



Bis zu 50 Münzen bringt ein Haltegriff, der per C-Taste ausgelöst wird.



Im fantasievollen Dino-Land balgen sich die Kids um die Führung. Eine Übersicht (Bildmitte) zeigt die Positionen.



Vier poppige Kids rüsten zum Snowboard-Wettrennen im Polygon-Hochgebirge. Auf sechs farbenprächtigen Pisten jagt Ihr u.a. als rasante Linda oder Kunstspringer Slash zu Tal. Doch nur einmal als Spitzenreiter anzukommen, hilft Euch auf dem Weg zum Meistertitel kaum weiter. Drei bis fünf Abfahrten durch Minenschächte, über Frühlingswiesen und verschneite Abfahrtspisten sind am Stück zu bestehen. Damit Ihr schnell genug wieder am Gipfel ankommt, schlüpft Ihr unten elegant durch die Liftschleuse und schwebt sanft per Sesselbahn zurück nach oben.

Um die Kids vor Euch mit wirkungsvollen Lenkraketen in die Luft zu jagen (oder sie hinter Euch mit tückischem Geröll zu stören), sammelt Ihr Münzen oder vollführt mit Analog-Stick und C-Tasten Tricksprünge: Mit gefülltem Geldbeutel knallt Ihr dann gegen rote und blaue Statuen, die Euch mit zufällig ausgewählten Primär- und Sekundärextras belohnen. Das kostet zwar je 100 Münzen, dafür stehen Euch aber superschnelle Düsenrotoren und vernichtende Projektile im Dreierpack zur Verfügung. Seid Ihr nicht gerade Schlußlicht, kassiert Ihr eine satte Prämie. Auch in den drei Übungsmodi Zeitfahren, Trickspringen und beim lustigen Schneemann-Abschießen scheffelt Ihr nebenbei eifrig Kohle. Damit Ihr gegen die trickreich agierenden CPU-Kids mithalten könnt, rüstet Ihr Eure drei Standard-Boards (Trick, Allround und Freestyle) anschließend im Wucher-Sportshop je zweimal auf. Mehrere Spieler versammeln sich in den Splitscreen-Wettbewerben, wobei dank Memory-Pak-Speicherung (121 Blöcke) jeder menschliche Boarder aus seinem bisher erspielten Hardware-Arsenal wählt. *cb*

Testmuster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

SPIELSPASS 63%

64 BIT

HERSTELLER: ATLUS
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 47%

Umkompliziertes Rennspiel mit langnasigen Polygon-Kids: Trotz massig Optionen und bunter Pisten nur kurzzeitig amüsant.

AB 6

Das Extrawaffen-lastige Pistengekurve ist ein schlichter "Mario Kart"-Clone mit winzigen Innovationen. Leider gehen ausgerechnet diese nach hinten los: Das unfaire Gedrängel am Skilift wirkt sich spielentscheidend aus, da der führende Boarder oft in letzter Sekunde von der Schranke weggekickt wird. Besonders nervig ist das dünne Teilnehmerfeld, das fast immer eng beieinander bleibt. Bis zur letzten Kurve hängen Euch die lieblos gezeichneten CPU-Kids im Genick, Eure Position wird nicht durch fahrerisches Können, sondern durch das glücklichere Extra-Händchen entschieden. Die banale Trickski-Komponente dient nur als Geldlieferant: Davon habt Ihr aber eh' genug im Overall. Jüngere Spieler freuen sich über hektische Hügel-Jagden, schadenfrohe Splitscreen-Duelle und viele Spielmodi, Profis haben das Rennspiel bald ausgereizt.



CHRISTIAN BLENDL



Bunte Menüführung: In den Geschicklichkeits-Modi (links) tretet Ihr zu Trickski- und Zeitfahr-Rennen sowie dem Schneemann-Geballer an. Weiter rechts erkennt Ihr die Kurswahl, den Brettl-Laden und das (hier noch japanische) Snowboard-Menü.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Unser Test basiert auf der Japan-Fassung, die spielerisch mit der deutschen Version identisch ist.

Entwickler: Taito, Japan

Bust a Move 3DX



Da freut sich der Drache: Eine Dreier-Serie läßt zusätzlich vier angehängte Blasen purzeln!



Der Blasenzauber geht weiter: Auch beim dritten Teil der Knobelei schießt Ihr bunte Blasen im richtigen Winkel an eine näherrückende Kugel-Phalanx. Gelingt es Euch, drei oder mehr gleichfarbige Blasen nebeneinander zu plazieren, platzen diese und alle darunter hängenden Bälle plumpsen nach unten. Clou des Spiels sind aberwitzige Kettenreaktionen: Je nach Menge der abgeräumten Blasen heftet sich nämlich eine stattliche Zahl "Strafblasen" an das Ende der Blasenfront Eures Gegners und beschneidet dessen Spielraum erheblich. Neu sind unterschiedliche Comic-Charaktere: Die geheimnisvolle Tarot-Dame und ein Straßenkämpfer schicken jeweils verschiedene Blasen-Combos nach nebenan. Außerdem nutzt Ihr jetzt auch den oberen Bildrand für Bandenschüsse – etwa um unpassende Blasen zu entsorgen. Neben Story- und Puzzle-Modus warten über 1.000 Übungsabschnitte und ein Editor auf Saurier Bub – der ist mit liebevollen Animationen auch in der Sony-Version wieder Star der Veranstaltung. *cb*



SPIELSPASS 88%

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48%
SOUND	64%

Umfangreicher, doch weitgehend innovationsloser Nachfolger des Puzzle-Hits. Dank zahlreicher Extra-Levels und Puzzle-Editor trotzdem lohnend.

AB 6

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

Entwickler: Interplay, USA

Caesars Palace



Chips grabschen im Casino: Studiert die Einsätze (rechts), bevor Ihr mit Würfeln um Euch werft.



Das bekannte "Caesars Palace"-Casino in Las Vegas besucht Ihr alleine oder mit einer charmanten Begleitung. Solo-Spieler können im Optionsmenü auch CPU-gesteuerte Gambler engagieren. Roulette, Baccarat, Black Jack, Würfel und Slot-Maschinen werden in einer hohen Grafikauflösung dargestellt – auch kurzsichtige Zocker erkennen jedes Detail. In der edlen Umgebung fallen Patzer wie die nur durch einen weißen Klecks dargestellte Roulettekugel dafür besonders unangenehm auf. Die Croupiers bleiben unsichtbar, verraten Euch zwar Kartenwerte und Wetteinsätze, nennen dabei jeden Teilnehmer aber einfach nur anonym „Player".
"Caesar´s Palace" beschränkt sich auf fünf "Disziplinen", in denen Ihr außer wetten nichts zu tun habt, komplexere Spiele wie z.B. Poker vermißt Ihr schmerzlich.
In dieser Glücksspielsimulation häuft Ihr Geld an, das Ihr doch niemals ausgeben könnt – der Spielspaß sinkt rapide. Wenn Ihr unbedingt auf Eurer Playstation zocken wollt, wählt Ihr mit dem Konkurrenten "Golden Nugget" (den Importtest findet Ihr auf Seite 38) das kleinere Übel. *us*

SPIELSPASS 24%

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	43%
SOUND	27%

Üble Glücksspiel-Sammlung ohne Poker: Trotz Zweispieler-Modus kommt absolut keine Stimmung auf, Zocker gehen besser in ein echtes Casino.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

GAMERS POINT

GAMERS POINT ..... Section VIDEOGAMES

Wöchentliche Angebote!

E3 - Video 4,85

Level N64

Titel	Preis
Hardware & Zubehör	a.A.
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden 64	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL QuaterbackClub 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85
N64 Game	149,85
N64 Game WCW Wrestling	139,85

Level SAT

Titel	Preis
Hardware & Zubehör	a.A.
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	99,85
Fighting Force	94,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courir Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	*

Level PSX

Titel	Preis
Hardware & Zubehör	a.A.
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Bleifuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	*
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/11

Entwickler: Xing, Japan

Air Race





Jetzt aber los: Durch wagemutige Stunt-Drehungen kassiert der Lightning-Pilot wertvolle Extrasekunden.

Das "Air Race"-Duell findet bei Sonnenschein statt, kein Nebel verdeckt das Pop-Up.



Überholen im ewigen Eis: Euer Gegner orientiert sich an der Ideallinie, Ihr zieht innen vorbei!

PS Jeder kann Straßenrennen fahren, doch nur echte Teufelskerle wagen den Wettflug mit 50 Jahre alten Propellermaschinen: Beim "Air Race" knattert Ihr mit Messerschmitt 109, Corsair oder der legendären Spitfire durch Canyons, Straßenzüge und düstere Tunnels. Damit Ihr in den vier Rundkursen bei verwirrenden Steig- und Tauchflügen nicht an die Felsen knallt, hilft dem Piloten-Newbie eine durch Kugeln markierte Ideallinie; eine sanfte Steuerautomatik erleichtert zudem das Manövrieren der unterschiedlich wendigen Klassiker. Bunte Extrasymbole bringen ebenso Zeitboni wie gewagte Loopings: Schafft Ihr das Limit zum Checkpoint nicht, ist der Spaß vorbei! Zu zweit fliegt Ihr gegeneinander um die Wette. Auch im Splitscreen rauscht die farbenprächtige Landschaft rasant an Eurer Kanzel vorbei, allerdings nerven ploppende Bergmassive. *cb*

! Wie ein rüstiger Weltkriegs-Veteran jagt Ihr mit tollkühnen Manövern durch die Slalom-Canyons: "Air Race" macht Technikmängel wie Verzerrungen, Ausblendungen und heftige Pop-Ups durch flotte Optik und simple Steuerknüppel-Kommandos wett. Wütende Piloten plärren Beleidigungen, während Ihr die Maschine beim Tauchflug ganz cool hundert Meter nach unten kippt. Das actionlastige Fluggefühl ist gelungen, die zehn Maschinen steuern sich jeweils deutlich anders. Leider ist den Designern nach der vierten Strecke die Lust vergangen: Mehr Kurse und ein zünftiger Wettbewerbs-Modus würden die Laune auch nach ein paar Flugstunden noch hochhalten. So bleibt "Air Race" ein kurzer Spaß – für ein Spitzenspiel hat die Japan-Entwicklung nicht genug Tiefgang.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS	67%
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	73%

Schnelle Luft-Rally mit Weltkriegs-Propellermaschinen. Trotz Pop-Up begeistern die Tiefflüge mit 360-Grad-Dynamik.

AB 6

Andere Versionen
Die japanische Import-Version "Recipro Heat 5000" wurde ausführlich in MAN!AC 10/97 getestet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Taito, J

Super Football Champ



Pfui: Trotz Polygon-Optik gibt's nur einen Blickwinkel – und der ist sehr nahe dran!



PS Angesichts der kommenden Frankreich-WM hat sich Mindscape die Europa-Rechte an Taitos Arcade-Soccer "Super Football Champ" gesichert. Der actionlastige Polygon-Kick verzichtet auf den meist üblichen Options-Overkill und konzentriert sich auf wesentliche Aspekte. Ihr tretet zum Elferschießen an, spielt ein Freundschaftsmatch oder meßt Euch in zwei Turniervarianten.
Ein bis vier Spieler (maximal zwei pro Team) wählen zunächst ihre Lieblings-Nationalmannschaft und suchen anschließend einen Spitzenspieler mit Spezialfähigkeit aus (z.B. dribbelstark oder schußgewaltig). Danach wird die Aufstellung festgelegt – und schon geht's los. Die Steuerung habt Ihr sofort kapiert: Flachpaß, langer Paß, Doppelpaß und Schuß im Angriff, Foul, Tackling und Ball wegdreschen in der Abwehr. Außerdem aktiviert Ihr über die L/R-Tasten eine Handvoll Strategien wie Abseitsfalle oder gnadenlose Offensive. Weitere Korrekturen könnt Ihr nur in der Halbzeitpause vornehmen, der Blickwinkel ist leider fix.
Während des Spiels brüllt ein englischer Kommentator einige Wortfetzen, ein (unsichtbarer) Schiedsrichter verteilt gelbe und rote Karten. Vor Spielbeginn könnt Ihr zudem einen Radar zuschalten. *mg*

! Dieses Action-Gebolze kommt fünf Jahre zu spät: "Super Football Champ" ist so fixiert auf den Instant-Spielspaß, daß die Langzeitmotivation schon nach der ersten Halbzeit vom Platz fliegt. Selbst wer um ernsthafte Fußballsimulationen wie "FIFA Soccer" einen weiten Bogen macht, ist bei Psygnosis' "Power Soccer 2" wesentlich besser aufgehoben. Dort gibt's ebenfalls Nonstop-Action, aber mit deutlich mehr Spielintelligenz und Features. Ein Blickwinkel, kaum Statistiken, keine Liga: "Super Football Champ" ist ein Arcade-Schnellschuß ohne Heimspiel-Qualitäten. Zwar sieht zumindest die Polygon-Grafik halbwegs nett aus (jedoch mit dicken PAL-Balken) und Tore fallen auch jede Menge – doch für die paar Minuten Entertainment sind mir 100 Mark einfach zu viel.



MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS	50%
HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	62%
SOUND	48%

Höchst simples Action-Soccer mit Minimal-Optionen und nur einer Perspektive. Technisch solide, spielerisch niveaulos.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

MLC - Hard & Software

☎ 02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
http://www.mlc-moers.de

Multinorm Playstation

Finanzierung 12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von **Import**-Games,also alle US, Japan

PSX Multinorm Umbausatz

Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. 54.95

1 Meg Memory Card	24.95
8 Meg Memory Card	49.95
48 Meg Memory Card	99.95
Gamebuster	79.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Ultra Racer Pad	79.95
PSX Contoller Pad	24.95
Laser Gun	29.95
Laser Gun + Redlight	89.95

Orginal Playstation Tasche

Orginal Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. 59.95

PSX-Games Versandfrei !

RESIDENT EVIL 2	89.95
NIGHTMARE CREATURES	94.95
MEGA MAN 8	89.95
RESIDENT EVIL D.C.	84.95
FIFA,NBA,NHL 98	JE 89.95
TOMB RAIDER 2	99.95
GRAN TURISMO	109.95
SKULL MONKEY`S	89.95
NEED FOR SPEED 3	89.95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94.95
BLOODY ROAR	89.95
COOL BOARDERS 2	89.95
BUSHIDO BLADE	94.95

Multinorm Chip incl. Einbauanleitung
Ermöglicht das Spielen von **Import-Games**, sowie auch alle **Sicherheitskopien.** 39.95

V3-RACING WHEEL 139.95

Arcade Stick 59.95

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

PSX Multinorm Umbau Aktion !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games
Also Konsole einschicken und 24Std Geduld aufbringen.. 59.95

CD-Writer Paket
CD Writer + CD Writer Software 899.95
Finanzierung möglich !!

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !

Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.
Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

7'th Guest/ 11'th Hour & C.	Hexen 2 (i.B.)	Resident Evil - Director's Cut
Albion	Incubation - Battle Isle 4	Riddle of Master Lu, The
Alien Trilogy	Indiana Jones 3 und 4	Ripper
Alone in the Dark 1-3	Ishar 1 bis 3 (SH)	Riven - Sequel to Myst
Amber, Shine & Chronoma.	Jagged Alliance 1 und 2	Sam & Max und Vollgas
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jack Orlando/ Private Eye	Secrets of the Luxor
Baphomets Fluch 1 und 2	Jedi Knight	Shannara
Betrayal in Antara	Jewels of Oracle	Sherlock Holmes 1 und 2
Bioforge	King's Field	Shivers 1 oder 2
Blade Runner (i.B.)	King's Quest 1 bis 7 (SH)	Simon the Sorcerer 1 und 2
Blazing Dragons	KKND	Space Quest 1 bis 6 (SH)
Casper	Kyrandia 1 bis 3 (SH)	Stadt der verlorenen Kinder
Chronicles of the Sword	Lands of Lore 1 oder 2	Star Trek Sammelband
Command & Conquer	Last Express, The	Star Trek - DS9 - Harbinger
"D", Evocation & Blown Aw.	Legacy of Kain-Blood Omen	Star Trek - Generations
Dark Earth	Leisure Suit Larry 1-7 (SH)	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Dark Reign (i.B.)	Lighthouse	Stonekeep
D.Schwarze Auge 1-3 (25.-)	Little Big Adventure 1 oder 2	Suikoden
Diablo	Lost Vikings 2 (i.B.)	Swagman
Dig, The	LucasArts Sammlung (SH)	Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Discworld 1 und 2	Maniac Mansion 1 und 2	Timelapse
Dragon Lore 1 oder 2	MDK	Tomb Raider 1
Dungeon Master 1 oder 2	Might & Magic 3 bis 5 (SH)	Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Earth 2140	Monkey Island 1 bis 3	Ultima 8 - Pagan
Ecstatica 1 oder 2	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Ultima Underwolrd 1-2 (SH)
Excalibur 2555 A.D.	Oddworld:Abe's Oddysee(i.B.)	Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Exhumed PC & PSX (i.B.)	Outlaws	Warhammer-Gehörnte Ratte
Fable	OverBlood	Wild Arms
Fade to Black	Pandora Akte & Under Moon	Wing Commander 3&4 (SH)
Fallout (i.B.)	Phantasmagoria 1 und 2	Wizardry 6 und 7
Final Fantasy 7 (29,80.-)	Police Quest: SWAT	Wizardry Adventure: Nemesis
Floyd und Voodoo Kid	Ravenloft 1-2 & Menz. (SH)	X-COM: Apocalypse & Terror...
Frankenstein-Through t.Eyes	Realms of the Haunting	Zork: Der Großinquisitor
Gabriel Knight 1 und 2	Rebel Assault und Privateer	Zork:Nemesis & R.t.Z.
Hexen 1	Rendezvous im Weltraum	"Z"

SH = Sammelheft
i.B. = in Bearbeitung

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Resident Evil 2* 78,95 ☎ 0531/24460-

Sony-Playstation

Ace Combat 2	79,95
Agent Armstrong	78,95
Alien Trilogie	39,95
Armoured Core	*79,95
Auto Destruct	*89,95
Ball Blazer Champions	*84,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin	*74,95
Beast Wars	*78,95
Bleifuß 2	*71,95
Bloody Roar	*78,95
Brahma Force	*78,95
Bubble Bobble 2	*71,95
Bug Riders	*79,95
Buggy	*84,95
Bushido Blade	*79,95
Bust-a-Move 3	*59,95
Caesars Palace	74,95
Colony Wars	79,95
Command & Conquer 2	93,95
Constructor	*74,95
Cool Boarders 2	*79,95
Courier Crisis	74,95
Crash Bandicoot	*39,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	*79,95
Croc	89,95
Destruction Derby 2	*39,95
Devils Deception	79,95
Discworld 2	79,95
Dungeon Keeper	*89,95
Dynasty Warriors	84,95
Explosive Racing	84,95
FIFA 98 Die WM	89,95
Fighting Force	89,95
Final Fantasy VII	96,95
Firetrap	*84,95
Fluid (=Depth)	*72,95
Formel 1 '97	96,95
Forsaken	*84,95
Frogger	78,95
Gex - Enter the Gecko	*74,95
G-police	94,95
Grand Theft Auto	74,95
Grid Run	*78,95
Hercules	79,95
Herks Adventure	84,95
Indy 500	*78,95
Jersey Devil	84,95

Jet Moto 2	*72,95
John Madden NFL 98	89,95
Lost World. Jurassic Park	89,95
Lucky Luke	*84,95
Mace : The Dark Age	*89,95
Magic the Gathering	74,95
Master of Teras Kasi	*84,95
Maximum Force	*89,95
MDK	82,95
Megaman 8	*84,95
Monopoly	78,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	89,95
Motor Mash	74,95
Nagano Winter Olympics	*89,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	89,95
NBA Hangtime	*78,95
Need for Speed 2	89,95
NHL 98	89,95
NHL Breakaway 98	74,95
NHL Face Off 98	*72,95
NHL Powerplay Hockey 98	*78,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95
One	*74,95
Overboard	79,95
Pandemonium 2	79,95
Pax Corpus	*89,95
Peak Performance	78,95
Point Black	*79,95
Populous 3	*89,95
Porsche Challenge	*39,95
Power Soccer 2	79,95
Premier Manager 98	*84,95
Rapid Racer	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	*89,95
Resident Evil 2	*78,95
Resident Evil 2 US	129,95
Resident Evil Director's Cut	78,95
Resident Evil Dir.Cut US	99,95
Ridge Racer Revolution	*39,95
Risiko	78,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	*78,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	82,95
San Francisco Rush	*89,95
Shadow Master	79,95
SimCity2000	78,95

Skull Monkeys	*89,95
Soul Blade	*39,95
Soviet Strike	*49,95
Spice World	*39,95
Steel Reign	*72,95
Streetfighter ex plus alpha	78,95
Super Pang Collection	*84,95
Tekken 2	99,95
Tenka	89,95
Test Drive 4	89,95
Tetris plus	71,95
Theme Hospital	*89,95
Time Crisis incl. Lightgun	149,95
TOCA	89,95
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
VMX Racing	*84,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	89,95
Wipe Out 2097	*39,95
Worms	49,95
Z	72,95
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Controller & Memory-Card	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95
Playstation Grundgerät	299,00

Nintendo 64

1080 Snowboarding	104,95
Blast Corps	104,95
Bomberman	84,95
Clayfighter 63 1/3	124,95
Cruisin USA	*84,95
Dark Rift	*124,95
Diddy Kong Racing	84,95
Extreme G	124,95
F1 Pole Position	139,95
FIFA98 Die WM	139,95
Forsaken 64	*124,95
Golden Eye PAL EV	129,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64	119,95
Int. Superstar Soccer 64	144,95
John Madden 64	139,95
Lamborghini 64	129,95
Lylat Wars	129,95
Mission : Impossible	*139,95
Mission : Impossible US	*179,95
Multi Racing Championchip	129,95
Nagano Winter Olympics	144,95
NBA Hangtime	129,95
NFL Quaterback Club 98	129,95
Pilotwings64	109,95
Robotron X	*129,95
San Francisco Rush	129,95
Shadow of the Empire	129,95
Snowboard Kits	*84,95
Super Mario 64	84,95
Super Mario Kart 64	84,95
Tetris Phear	*84,95
Top Gear Rally	129,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey	129,95
Wetrix	*139,95
Yoshis Island	*99,95
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Händleranfragen erwünscht

007: Golden Eye PAL EV 129,95

Skull Monkeys* 89,95

Premier Manager 98* 84,95

Yoshi's Island* 99,95

Bust-A-Move 3* 59,95

Bushido Blade* 79,95

Forsaken 64* 124,95

Lucky Luke* 84,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Laden-preise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Pocket News:



SUPER GAME BOY 2: Das jüngste Zubehör aus dem Hause Nintendo wurde selbst in Japan bislang nur inoffiziell präsentiert. Der Unterschied zum erfolgreichen Vorgänger liegt im Detail: Dank einer kleinen Link-Buchse (rechts am Gehäuse) kann der "Super Game Boy 2" direkt mit dem Game Boy vernetzt werden – Datenaustausch und Zweispieler-Duelle zwischen Handheld und Super-NES-Konsole sind dadurch möglich.



ENGEL-TAMAGOTCHI: Wer das ewige Gepiepse seines Digi-Eis nicht mehr ertragen kann, besorgt sich Bandais neues "Angelgotchi" mit Erschütterungssensor: Das Handheld (Preis: rund 30 Mark) lebt auf dem Tamagotchi-Planeten (siehe Interview), erst durch Klopfen lockt Ihr Euren Schützling auf's Display. Böse Fledermäuse vertreiben den Engel, verscheucht sie mit ein paar Hieben!

FARM DER DINOS: Trotz 32-Bit-Exklusiventwicklungen (wie z.B. das Playstation-Beat'em-Up "Dynasty Warriors") kümmert sich der japanische Strategiespielgigant Koei weiter um den Game Boy: In der Tamagotchi-Variante "Dino Breeder" züchtet und pflegt Ihr herzige Dinosaurier. Eventuell wird Koei das putzige Konzept auch übersetzen und nach Deutschland bringen – in der nächsten MAN!AC erfahrt Ihr mehr.

"Unser Ziel: Tamagotchis für jede Altersgruppe"



Tamagotchi-Erfinderin Aki Maita stellt MANIAC ihr kämpfendes "Digimon" vor.

Während Tamagotchi-Plagiate Spielzeugläden und Supermärkte überschwemmen, setzt das Original von Bandai seinen Siegeszug fort: Über 35 Millionen Eier wurden weltweit bereits verkauft, Umsetzungen für PC, Game Boy und Nintendo 64 sind in Arbeit oder bereits erschienen. Neue Generationen versprechen Pflegespaß für alle Altersgruppen: Anläßlich der Einführung des Kampftamagotchis "Digimon" besuchte die Pädagogin und Programmiererin Aki Miata Europa. MAN!AC sprach mit der 31jährigen über Küken-Philosophie, telefonierende Tamagotchis und Anime-Monster.



? Wie bist Du auf die Idee gekommen, digitale Haustiere zu entwickeln?

Vor zwei Jahren herrschte in Japan ein großer Haustier-Boom, doch leider sind japanische Wohnungen viel zu klein, um sich ein Haustier zu halten. Das war der Zeitpunkt, an dem ich auf die Idee kam, ein künstliches Haustier zu erfinden, das man in die Hosentasche stecken kann. Über den riesigen Erfolg in aller Welt bin sehr überrascht.

? Bist Du traurig, wenn ein Tamagotchi stirbt?

Tamagotchis sterben nicht, sie kehren auf ihren Heimatplaneten zurück! Wenn man das Tamagotchi wiedersehen will, muß man es wieder in ein neues Leben zurückholen. Natürlich bin ich aber auch ein bißchen traurig.



? Wie werden Tamagotchis in fünf Jahren aussehen?

Unser Ziel in den nächsten Jahren ist, das Tamagotchi durch Modifikationen und Erweiterungen auf alle Altersschichten abzustimmen. Jede Zielgruppe soll ihr eigenes Haustier erhalten. So gibt es in Japan zum Beispiel das Tamapitchi ("Tamagotchi-PHS"), ein Handy mit eingebautem Tamagotchi. Die kleinen Wesen finden durch das Telefon Freunde und telefonieren selbstständig miteinander. Drei deutsche Handy-Hersteller haben bereits Lizenzanträge gestellt, über eine Veröffentlichung wurde noch nicht entschieden.



Ruf mal an: "Tamapitchis" wohnen im Handy und merken sich die Nummer anderer Digi-Wesen!

? In deutschen Schulen werden Tamagotchis ungern gesehen, wie ist das in Japan?

Als studierte Lehrerin bin ich der Meinung, daß die Schule ein Platz ist, an dem Kinder lernen müssen. Entweder sollten sie das Tamagotchi zuhause lassen oder es mit der Set-Taste stoppen. Wenn ich selbst als Lehrerin tätig gewesen wäre, hätte ich versucht, mit dem Tamagotchi zu spielen. Den besten Weg hätte ich dann meinen Schülern beigebracht.

? Kann man mit einer Idee wie dem Tamagotchi reich werden?

Ich bin überzeugt, alleine hätte ich das Tamagotchi nie verwirklichen können. Ich habe zum Beispiel keine Ahnung von der Technik im Tamagotchi. Ich bin nur ein Teil des Teams, aber dieses Jahr hat jeder Angestellte von Bandai einen größeren Weihnachtsbonus bekommen – besonders die Mitglieder des Tamagotchi-Teams.

? Wird das Tamagotchi in anderen Medien erscheinen?

Neben den Plüschtieren arbeiten wir an einer Zeichentrickserie. Für Europa kommt der Anime jedoch nicht in Frage. Ein TV-Auftritt speziell für den Westen ist im Gespräch, jedoch weit von der Verwirklichung entfernt.





HERSTELLER Bandai/Konami
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Tamagotchi

Züchtet gleichzeitig bis zu drei Tamagotchis und schickt sie zu Rennen, Schönheitswettbewerben und Intelligenzturnieren. Per Optionsmenü beschleunigt Ihr das Wachstum, ein Professor berät Euch bei der Zucht. Da der Game Boy nicht laufend piepst, verlieren die Tierchen ihre Persönlichkeit: Die Massenproduktion erinnert an eine Hühnerbatterie und ist bald ausgereizt.



HERSTELLER THQ/Konami
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Fifa 98

Um die Game-Boy-Versionen jährlicher EA-Sports-Updates kümmert sich THQ. Die zahlreichen Menüs erlauben jede erdenkliche Einstellung, beim Spiel selbst hört der Luxus jedoch auf: Im hektischen Gebolze erkennt Ihr den winzigen Ball auch bei vollem Kontrast kaum. Auf dem "Super Game Boy" dagegen legt die Grafik kräftig zu, dort ist "Fifa 98" ein netter Kick für zwischendurch.



HERSTELLER Takara/Laguna
ZIRKA-PREIS 60 Mark

King of Fighters 96

Auf dem Game Boy treffen sich 15 berüchtigte SNK-Helden – u.a. Gease Howard und Andy Bogard. Für die Solo- oder Team-Turniere wurden die wichtigsten Specials umgesetzt, die Steuerung ist etwas ungenau. Auf dem "alten" Game Boy verschmieren die Helden im Sprung und sind vor dem überladenen Hintergrund schwer zu erkennen – besser prügelt sich's auf dem Game Boy Pocket!

HANDHELD

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Alundra", © Psygnosis
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A · 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX
Händleranfragen an:
Telefon (02 31) 55 75 00-0 Fax (02 31) 55 75 00 29
www.dynatex.de

INSERENTEN

DÜSSELDORF
GAME COMPANY

Nintendo 64

NBA Hang Time	115,–	Turok engl. Pal	125,–
Gretzky Hockey	115,–	Top Gear Rally	125,–
F1 Pole Position	115,–	FiFa '98	130,–
Dark Rift	125,–	Rumble Pack	35,–

SONY PlayStation

Rapid Racer	75,–		
Formel 1 '97	100,–		
Crash Bandicoot 2	90,–	Memory Card 1 Meg	30,–
Discworld 2	90,–	(15 Spielstände)	
Resident Evil DC	75,–	Memory Card 24 Meg	75,–
(engl. mit Demo RE2)		(360 Spielstände)	

Und so geht's: Anrufen, Artikel reservieren! Kaufpreis zzgl. DM 5,– Versandkostenanteil überweisen auf: Stadt-Sparkasse D'dorf, BLZ 30050110, Kto.-Nr. 47021878 (bestellten Artikel angeben!). Versand erfolgt nach Eingang des Kaufpreises. Alle Preise in DM, Angebot freibleibend!

Ackerstraße 34 · 40233 Düsseldorf
Fon: 02 11/35 31 20 · Fax: 4 98 26 05

!! Nur für Händler !!
Tradelink
Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen
Playstation
Saturn
N64
SNES
Händleranfragen unter:
Tel.:
07461/79001
07461/79002
Fax:
07461/79003

MEGA GAME POINT
Bodenbacher Str. 16c
01277 Dresden
Tel.0351/252 66 11
Fax.0351/252 66 06

Sony PSX

Forsaken dt.	99,95
Gran Turismo jp.	139,95
Indy 500 dt.	89,95
Resident Evil 2 us.	Call!
Tekken 3 jp.	Call!
Arcade Stick	89,95
Superchip+Anl.+RGB	49,95
Memory Card 15Block	29,95
Minilenkrad analog	79,95
RF-Unit (alt)	29,95
RF-Unit (neu)	39,95

N 64

Golden Eye dt.	149,95
Nagano Winter Olympics	i.V.
Yoshis Island dt.	i.V.
Memory Card (lose)	29,95
Rumble Pack low/high	19,95
Puppen(Mar.Yos.Bow.DK)	a 14,95

NEO-GEO

Art of Fighting 2	149,95
Ghost Pilots	149,95
King of Fighters 94	249,95
Mutation Nation	119,95
Samurai Shodown	89,95
Sengoku 2	129,95
Spinmaster	129,95
Super Sidekicks 2	149,95
und vieles mehr	Call!

Umbauten
Ankauf von Spielen & Konsolen
Hotline:0351/2526611
Ladenpreise können abweichen

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING



Seinexplosives "Seconds before Detonation" renderte Stefan Pausch auf High-End-Hardware: Ein AMD K6 (200MHz) mit "Matrox Mystique"- und "Monster 3D"-Grafikkarten.

64DD & Co: Die Yamauchi-Debatte

Wie sehr Nintendo-Chef Yamauchi mit seinen vier Schlagworten für ein erfolgreiches Spielekonzept recht hat, zeigt der Erfolg von PCs: Da wird die Benutzeroberfläche regelmäßig neu installiert (Pflege), die neue Netzwerkkarte erst beim dritten Anlauf von der Installationsroutine erkannt (Training), das weite Internet nach funktionierenden Treibern durchsucht (Sammeln) und unbeschwert monatlich die "restlos veraltete" Hardware gewechselt (Ergänzen). Der Richtigkeit dieses Konzeptes gibt auch Hoffnung für Segas mutiges Projekt, die neue Konsole mit einem Microsoft-Betriebssystem auszustatten.

D. Heilemann, Hamburg

Vorsicht Ironie: Unser Bericht über die "Zukunft des Videospiels" (wie Nintendo sie sieht...) hat eine rege Leserdiskussion ausgelöst. Das zitierte Schreiben, das uns per eMail erreichte, steht für die humorvolle Auseinandersetzung mit Yamauchis Visionen, andere Leser wurden deutlicher:

Seit ich mir im Januar 1996 eine Playstation kaufte, bin ich Euer treuer Leser – Ihr seid die beste Zeitschrift auf dem Markt! Bisher sah ich mich nicht genötigt, Euch einen Brief zu schreiben, doch beim Lesen der MAN!AC 2/97 überkam mich das Grausen. Schuld daran seid nicht Ihr, sondern die Worte von Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi. Ich bin seit vielen Jahren leidenschaftlicher Zocker und habe vom Atari VCS über C 64 und Amiga bis zu PC und Playstation alle Höhen und Tiefen des Marktes miterlebt. Keine Minute davon möchte ich missen. So war ich im März 1997 einer der "Glücklichen", die ein N64 in den Händen hielten. Wenige Wochen später wäre ich wohl noch glücklicher gewesen, denn dann hätte ich hundert Mark weniger berappt...
In all meinen Spielerjahren habe ich noch nie ein so uninteressantes Hard- und Software-Angebot gesehen wie das der "Space World 97". Mit bizarrem Technik-Schnickschnack (Game-Boy-Kamera, -Drucker) und dem wochenlangen Betutteln von Programmcode (Pokemon, Tamagochti) kann ich eh nichts anfangen, doch die Rede Yamauchis war es, die mich vollends schockte. Seine Worte "Pflege, Training, Sammeln und Ergänzen" klingen nach "Geld aus der Tasche ziehen". Denn wenn ich mir Features, die ins eigentliche Spiel gehören, über Zusatzmodule dazukaufen muß, geht es um nichts anderes als Geldschneiderei! Dies trägt meiner Meinung nach viel mehr zur Zerstörung des Spielemarktes bei, als die von Yamauchi angeprangerte Kurzlebigkeit der Produkte. Übrigens spiele ich das zwei Jahre alte "Wipe Out" heute noch genauso gerne wie im Januar 1996. Überraschend ist für mich die – Globalisierung zum Trotz – nationale Fixierung, die in Yamauchis Rede zum Vorschein kommt. Für mich verdeutlicht diese die Prioritäten von Nintendo: Japan, USA...ach ja, das komische Europa gibt's ja auch noch! Naja, solange uns nicht-japanische Spieleschmieden mit Stoff wie "GoldenEye" versorgen kann ich damit leben. Genug, mit Nintendo haben meine drei Fragen nichts zu tun:
1. Kein "Ridge Racer"-Update zu Weihnachten '97? Wird denn die Serie nicht mehr fortgeführt?
2. Ist ein Nachfolger zu "GoldenEye" geplant?
3. Wie wäre es mit einem Spezialartikel über "Phantom"-Spiele – groß angekündigt, aber nie erschienen? Vielleicht habt Ihr zu "McLaren at LeMans" ja die ein oder andere Anekdote in petto?

Carsten Hampe, Berlin

Zu 64DD, Pokemon & Co. haben wir im zitierten MAN!AC-Artikel alles gesagt, deshalb enthalten wir uns an dieser Stelle weiterer Kommentare. Zur vollwertigen Diskussion kann sich das Thema sowieso erst ausbreiten, wenn auch deutsche Spieler etwas von Nintendo-Hard- und Software-Gimmicks zu sehen bekommen und wissen, worüber sie reden.
Zu Deinen Fragen, Carsten:
1. Der "Ridge Racer"-Zyklus scheint vorerst auf Eis gelegt, denn auch in der Spielhalle hat Namco das PS-Gebolze seit "Rave Racer" nicht mehr fortgesetzt. Zu einer Umsetzung dieses Automaten und zu anderen "RR"-Updates schweigt Namco leider auch in Japan.
2. Ein direkter Nachfolge zu "Golden Eye" oder eine Ego-Shooter-Verwurschtelung des neuen Bond-Films "Der MORGEN stirbt nie" ist bei Rare nicht in Arbeit.
3. "Phantom Spiele"? Mit einer umfassenden Reportage zu diesem Thema haben wir vor Jahren die "Power Play" beglückt. In der MAN!AC kam das Thema der "vergessenen" Spiele bislang zu kurz, da hast Du recht. Wir fassen Deinen Vorschlag ernsthaft ins Auge...

Im Dezember letzten Jahres habe ich mir alle erhältlichen Konsolen-Zeitungen gekauft, die über das N64 berichten. Danach stand mein Entschluß fest: Ab jetzt liegt Eure Zeitung jeden Monat auf meinem Tisch!
Ihr ward eines der ersten Mags, die über die "Space World 97" schrieben:
1. Das 64DD soll einen Internetanschluß haben. Bedeutet das, man kann das N64 mit einem Internet-vernetzten PC verkabeln oder schließt man das 64DD-Laufwerk direkt an das Internet an?
2. Kann man die mit Capture Cartridge und "Maker" produzierten Bilder in Spiele so einbringen, daß man beispielsweise sich selbst als Charakter in "Mario 64" steuert?

Christian Klenke, Bremen

Mit dem PC wird man N64 und 64DD bestimmt nicht vernetzen können, soviel steht fest. Vielmehr enthält das Laufwerk – wie von Dir vermutet – eine eigene Schnittstelle zum Internet.
Daß sich der Spieler selbst in eine Spiellandschaft einbringt, ist von Nintendo fest geplant. Der Import von selbst gefilmten bzw. in der "Maker"-Serie komponierten Grafiken wird sich jedoch auf Spiele beschränken, die speziell für dieses Feature vorbereitet sind (z.B. "SimCity 64"). Gängige N64-Spiele könnt Ihr nicht nachträglich mit eigenen Optiken bestücken.

Tamagotchi & neue Konsolen

Ein großes Lob an Eure Zeitschrift, sie ist Spitze! Außerdem habe ich ein paar Fragen:
1. Wird es auch für die Playstation eine Tamagotchi-Version gaben?
2. Welche neuen Konsolen wird es geben und welche Konsole wird den Markt in den nächsten Jahren beherrschen?
3. Soll ich mir eine aktuelle Konsole kaufen oder auf die nächste Generation bzw. Segas "Dural" warten?

Nina Kokulinsky

1. Auch für die Playstation wird in diesen Tagen eine offizielle "Tamagotchi"-Umsetzung von Bandai erscheinen. Eine deutsche Fassung ist zwar noch nicht angekündigt, aber durchaus nicht unwahrscheinlich.
2. & 3. Im Vergleich zu den letzten Jahren ist es momentan sehr ruhig auf dem Hardware-Sektor. An einer "Playstation 2" wird zwar gearbeitet, eine offizielle Vorstellung erwarten wir jedoch nicht vor 1999. In diesem Jahr soll laut Sega auch die neue



Ruhe auf dem Hardware-Markt: Trotz des Überraschungsauftritts der M2-Konsole auf der "Digital World 97" bleibt Elektronik-Gigant Matsushita dem Spiele-Business fern.

"Dural"-Konsole im Westen ausgeliefert werden. Im Heimatland Japan kommt das 64-Bit-Gerät angeblich schon Ende 1998 in die Läden. Weitere neue Konsolen stehen derzeit nicht zur Debatte: Die von 3DO und Matsushita entwickelte M2/Bulldog-Technologie existiert zwar (und wurde kürzlich auf der japanischen "Digital World"-Fachmesse ausgestellt), wird jedoch voraussichtlich nicht als Spielgerät vermarktet. Wer den Markt bis zur Jahrtausendwende beherrscht, ist somit leicht zu sagen: Sony und Nintendo. Selbst wenn der "Dural" (alias "Katana") erscheint und die Spielehersteller das Gerät unterstützen, wird Sega wohl erst im Jahr 2000 wieder zur Spitzengruppe der Konsolen-Bauer aufschließen.
Wenn Du schon 1998 zocken möchtest, hast Du also nur die Wahl zwischen N64 und Playstation, eventuell auch dem Saturn.

Rauf mit den Wertungen!

Als treuer Leser seit MAN!AC 11/93 brennt es mir schon lange auf der Seele, Euch einmal auf Euer Wertungssystem anzusprechen.
"Mario 64" bekam 97%, doch warum reichen ansonsten Eure Wertungen nur bis ca. 90 Prozent? Jedem macht ein Spiel doch noch mehr Spaß, wenn auch die Wertung entsprechend höher ist. Das Argument, daß in Zukunft ein viel besseres Spiel kommen könnte, entkräftet Ihr ja selbst durch regelmäßige Abwertung. Dabei holt man z.B. ein tolles Fußballspiel wie "FIFA 98" immer wieder gerne raus. Trotzdem bekommt es nur 85% – das verstehe ich wirklich nicht. Ebenso bekam "NHL 98" nur 88%. Warum nicht mehr, im nächsten Jahr wird es doch sowieso abgewertet.
Grundsätzlich meine ich, daß eine generell etwas höhere Wertung Euch eigentlich nur gut tun würde.

Uwe Heucher, Polch

... und die Industrie hätte auch ihre Freude daran. Die Aufrechterhaltung einer strengen "Wertungskultur" halten wir für die wichtigste MAN!AC-Pflicht. Gleichzeitig ist es auch die schwierigste Aufgabe für einen Tester – liegt das Heft dann am Kiosk, beginnt eine wilde Fax-, Online- und Telefon-Debatte mit Lesern und Industrievertretern. Gestritten wird dabei um jedes Prozent-Pünktchen. Während der letzten 2.000 Tests lagen wir auch mal daneben, doch auf lange Sicht erwiesen sich unsere Wertungen als verläßlich. Wichtig bleibt uns, das bewährte 100er-System vernünftig auszunutzen: 50% bekommt ein durchschnittliches Spiel, darunter regiert Murks & kaltes Grauen. Ab knapp 70% beginnen die guten Titel; CDs und Module, die trotz Mängel Spaß machen und länger als nur einen Abend motivieren. "Sehr gute" Spiele ergattern 80% oder mehr, mit dem "It´s a MAN!AC"-Prädikat (85% aufwärts) zollen wir den allerbesten Neuerscheinungen unseren Respekt. Es gibt keinen Sinn, eine 100er-Skala zu verwenden, wenn wir sie erst ab 70% nutzen – freilich machen das andere Magazine, vor allem im englischsprachigen Raum, oft anders.
Mit einer generellen Wertungserhöhung können wir uns also nicht anfreunden. Wenn fast jedes Spiel mindestens 70% kassiert, wäre die Schummelei gegenüber dem Leser ja fest im System verankert. Wir haben schon strenge Maßstäbe angelegt als MAN!AC noch ein Spielemagazin unter vielen war. Jetzt, wo wir zu mehr Lesern sprechen als andere Multiformat-Zeitschriften, halten wir kritische Tests erst recht für unsere oberste Pflicht.
Mit den Abwertungen (NHL, FIFA & Co.) erkennst Du eine Schwachstelle im eigentlich wasserdichten und zeitresistenten Wertungssystem. Der kritische Nachschlag im Sportspielbereich ist jedoch nötig, denn mit der Veröffentlichung eines neuen Updates verliert die alte Fassung meist tatsächlich an spielerischem Wert. Die jährlichen Detail-Verbesserungen und Aktualisierungen bei NBA-, NHL- und FIFA-Spielen müssen wir mit Abwertung des Vorgängers ahnden, sonst hätte "FIFA 2007" seine 110% Spielspaß bereits sicher.

Traum-Jobs

Noch besuche ich das Gymnasium in Waldkraiburg, doch ich beschäftige mich schon jetzt mit meiner späteren Berufswahl. Am liebsten würde ich natürlich bei einer Computer-Spielefirma arbeiten – z.B. als Spieldesigner, weil ich sehr gerne zeichne. Leider weiß ich nicht, mit welchem Schulabschluß man von einer Spielfirma am ehesten genommen wird. Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen. Kann man auch bei einem deutschen Spielhersteller Erfolg haben?

Christian Colceriu, Waldkraiburg.

Man kann, doch mit einer abgeschlossenen Berufsausbildung ist es nicht getan. Spieldesigner wirst Du erst, wenn Du Dich lange ernsthaft mit der Entwicklung von PC- oder Konsolentiteln beschäftigt hast. Denn noch gibt es keinen Studiengang, der Dir das nötige Knowhow vermittelt. Trotzdem kann der Gang zu Uni oder FH nicht schaden, denn eine solide Ausbildung im technischen (Spiele-Programmierer), kreativen (Spieldesigner) oder kaufmännischen Bereich (Spieleproduzent) macht es Dir leichter bei einer etablierten Firmen einzusteigen oder in einer angrenzenden Branche (EDV, Multimedia, Film und Fernsehen) beschäftigt zu werden. Da Spielearbeitsplätze – wie von Dir befürchtet – in Deutschland selten sind (und meist mehr mit der Vermarktung, als mit der Entwicklung zu tun haben), ist der Einstieg über die "Szene" halbprofessioneller Programmierer und Grafiker eine Alternative. Doch auch an ambitionierten Nonprofit-Projekten Deiner Altersgenossen wirst Du nur beteiligt, wenn Du schon brauchbares Knowhow in Programmierung, Sound- oder Grafik-Design mitbringst. Denn im deutschen Spiele-Business wird zwar hart gearbeitet, aber nicht ausgebildet.

Mit meinen 20 Jahren leiste ich derzeit noch den Grundwehrdienst ab. Da ich im Mai fertig bin, überlege ich, was ich danach beruflich mache. Ich bin seit zehn Jahren begeisterter Computer- und Videospieler. Da ich gleichzeitig auch gerne schreibe, möchte ich Redakteur eines Spielefachmagazins werden. Leider habe ich keine Ahnung, welche Ausbildungsrichtung ich dazu einschlagen muß.

Sebastian Schütz, Lippoldsberg

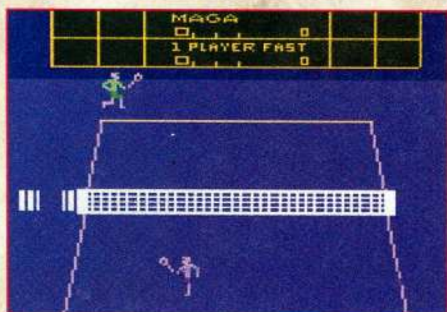
Auch wenn kein MAN!AC Journalismus oder Publizistik studiert hat, ist eine solche Ausbildung oder Berufserfahrung in einer Redaktion nützlich. Davon abgesehen gilt: Wer seit zehn Jahren zockt und noch im härtesten "Deadline"-Streß einen verantwortungsbewußten Redaktions-Job verrichtet, seine Testwertung auch in glasklarem Englisch begründet und weiß, was passiert, wenn man ein japanisches 110-Volt-Spielgerät an eine deutsche Steckdose stöpselt, ist quasi schon eingestellt.



CLASSIC REPLAY

SPORT

"ON YOUR MARK...SET...GO" (TRACK & FIELD, 1983)



"Realsports Tennis" trat gegen das Activision-"Tennis" an und siegte (ausschließlich) im Grafik-Vergleich.

IN MEMORIAM



Pelés Soccer (Atari, 1980)

Mit Unterstützung des brasilianischen Sport-Idols Pelé veröffentlichte Atari ein taktisch überraschend cleveres Fußballspiel, das mit je vier Spielern pro Team auskam. Während der Torwart seinen Kasten sauber hielt, trotteten die drei Feldspieler (besser: Feld-Klötzchen) zu einem Dreieck zusammengeschweißt über den vertikal scrollenden Rasen. Geschickte Spieler konnten so ein tolles Paßspiel mit überzeugendem Torabschluß aufbauen. Wenig später wurde "Pelés Soccer" als "Championship Soccer" wiederaufgelegt – ohne sich jedoch spielerisch zu unterscheiden. "Pelés Soccer" ist das mit Abstand beste Sportspiel der Klötzchengrafik-Ära!

KONSOLE	Atari 2600	JAHR	1980	WERTUNG	✶ ✶ ✶
BEMERKUNG	Erstes ernstzunehmendes Fußballspiel mit je drei (im Dreieck verbundenen) Spielern pro Team.				

1 Ball & 2 Schläger

Sportspiele haben eine lange Tradition – lauscht man den Worten des „Pong"-Erfinders Nolan Bushnell, dann war dieses Frühwerk bereits eine „Tennissimulation". Auch viele andere Spiele des Vor-VCS-Zeitalters, die auf der Spielmechanik von „Pong" basierten (bzw. identisch waren), hießen „Eishockey" oder „Fußball".
Die ersten „erkennbaren" Sportspiele kamen schließlich mit dem Atari VCS in die gute Stube. Erst faßte „Video Olympics" (1978) alle erdenklichen „Pong"-Varianten zu 50 Einzelspielen zusammen, dann sorgten „Golf", „Minigolf" und „Basketball" mit grober Klötzchen-Optik für dezente Stadion-Atmosphäre. In den späten 70er Jahren erkannte Atari die Bedeutung von Sportspielen nicht ganz, denn Mattel setzte mit ihren Sportsimulationen auf dem Intellivison Maßstäbe. Nicht nur, daß sie praktisch für jede Sportart die Lizenz des jeweiligen US-Verbandes erwarben ("NBA Basketball", "NASL Soccer", "PGA Golf"), grafisch ließen die Programme erstmals die Umrisse eines Tennisspielers oder Fußballers erahnen. Sah man von dem Manko ab, daß meist der Computer-Gegner fehlte, zeigte sich die Fachpresse von den Mattel-Simulationen begeistert. Atari reagierte 1982 und rief die erfolgreiche „Realsports"-Reihe ins Leben. Zwar gönnte man sich keine Lizenzen, doch optisch kitzelten „Realsports Volleyball" oder „Realsports Football" das Letzte aus dem 2600er heraus. Eine Innovation machte insbesondere „Realsports Tennis" unsterblich: Erstmals durfte der Spieler seinen Namen eingeben und damit den lästigen „Player 1"-Schriftzug ersetzen.
Während die Colecovision-Sportspieler anfangs arg vernachlässigt wurden, erfand CBS mit dem „Super Action"-Controller 1983 einen eigenen Joystick für Sportsimulation, der jedoch nur von wenigen Modulen (Soccer, Football, Baseball, Boxing) unterstützt wurde, ehe der Videospiele-Crash 1984 alle weiteren Pläne zunichte machte.

8 Bit & kein Ball

Nachdem Atari die „Realsports"-Reihe auf dem 5200 und 7800 mit wenig Dynamik fortsetzte, folgten mit dem Master System und dem NES zwei Konsolen, auf denen es zwar jede Menge Sportspiele gab, diese aber keine besondere Stellung einnahmen. Sega bediente ihre 8-Bit-Kundschaft mit einer vollständigen Sportarten-Palette – der Vorsatz „Great" prangte vor jedem Titel. Auf „Great Volleyball" traf die Formulierung zu, andere Titel (u.a. „Great Soccer") waren eher durchschnittlich. Ungewöhnlich: Die US-Version von „Great Icehockey" wurde mit einem Trackball ausgeliefert, der einzig und allein für dieses Modul bestimmt war. Wie schon auf den früheren Konsolen waren Sportspiele auf dem Master System maximal eine Zwei-Personen-Angelegenheit. Computernutzer kannten zwar vom Atari 400/800 mit ihren vier Joystick-Ports Multiplayer-Sportspaß, doch erst der Vierspieler-Adapter für das NES führte die Konsolen-Athleten zu neuen Ufern. Nintendo selbst überzeugte mit ihrem genial-simplen NES-„Icehockey" (nur für zwei Personen) und dem überragenden Solospieler-Boxen „Punchout" (in der ersten Auflage mit Mike-Tyson-Lizenz). Allerdings entwickelten fast alle Software-Anbieter nur sporadisch Sportspiele und verfolgten keine einheitliche Linie à la „Realsports". Lediglich Konami tat sich mit vielen guten Titeln hervor – allen voran die „Track & Field/Hyper Sports"-Serie. Dieser Mehrdisziplinen-Wettkampf gehört seit David Cranes ultimativ erfolg-







Oldie-Konsolen im Sport-Vergleich: Links "Realsports Volleyball" auf dem VCS, in der Mitte das grafisch imposante "Rocky" für Coleco, rechts "Skiing" auf dem Intellivision.



"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

1965 1966 1967 1968 1969 1970

1971: Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

1972: Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssee".

1973 1974 1975 1976

1977: Das Atari VCS erscheint

1978: Atari faßt mit "Video Olympics" alle "Pong"-Varianten zu einem Modul-Erlebnis zusammen.

1979: Das Mattel Intellivision erscheint. Zeitgleich beginnt Mattel eine Reihe mit hervorragenden, lizenzierten Sportspielen.

IN MEMORIAM

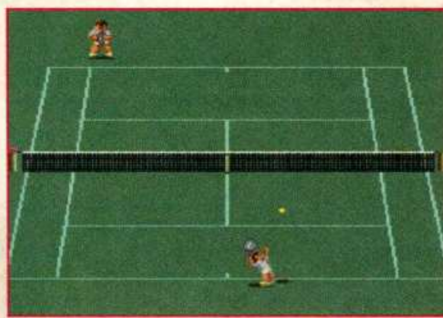




Track'n'Field (Konami, 1983)

Angespornt durch den sensationellen Erfolg von "Decathlon" rief Konami ihren eigenen Feuerknopf/Joystickrüttel-Marathon ins Leben. Zunächst zockten die Arcade-Fans mit "Track'n'Field" (auch als "Hyper Olympics" bekannt), später wurden insbesondere die MSX-Besitzer mit "Hyper Sports"-Modulen beglückt. Vier Folgen mit je vier Disziplinen setzten auf Ausdauer und Geschicklichkeit. Auch für das NES programmierte Konami zwei erfolgreiche Mehrkampf-Module, sogar Game-Boy- und zuletzt Playstation-Gambler kamen in den Genuß von "Track'n'Field"-Updates – Sehnenscheidenentzündung inklusive.

KONSOLE Automat **JAHR** 1983 **WERTUNG** ✶ ✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG *Sechs Leichtathletik-Disziplinen für Feuerknopf-Schnelldrücker: Ein Klassiker ohne Verfallsdatum.*



Das mit Abstand beste Tennisspiel der 8-Bit-Generation: "Final Match Tennis" (1991) auf der japanischen PC-Engine.

reichem „Decathlon“ (zunächst für VCS, 1983) zum Sportspiel-Repertoire und wird bis heute fortgeführt – von Epyx („Summer/Winter Games“, 1984), über U.S. Gold („Olympic Gold“, 1992) bis zu Konami („Nagano Winter Olympics“, 1998).

Sport ohne Grenzen

Zu 16-Bit-Zeiten wurde das Sportspiel-Genre von Electronic Arts geprägt: Mit Veröffentlichung von "EA Hockey" 1991 rückten Mannschafts-Sportarten ins Blickfeld der Spieler, wenig später fingen (fast) alle Entwicklungsleiter der Software-Hersteller Feuer. Im Rahmen der Sportspiel-Renaissance erfreuten sich Multiplayer-Adapter reger Nachfrage: Electronic Arts brachte zur EA-Sports-Reihe einen eigenen fürs Mega Drive auf den Markt (natürlich nicht kompatibel mit dem Original-Sega-Gegenstück), auf dem Super Nintendo wurde das für "Bomberman" erdachte Mehrspieler-Zubehör verwendet. Als innovativ entpuppte sich Codemasters, die "Sampras Tennis" 1994 auf einem Mega-Drive-Modul mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports ("J-Cart") auslieferten.

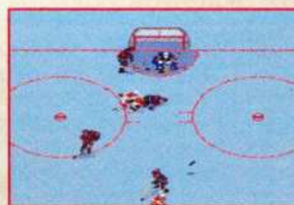
Neben den seriösen EA-Sports-Simulationen leistete sich Electronic Arts einen Abstecher ins Fantasy-Stadion: Mit der "Mutant League"-Serie wollte man eine zweite Sportreihe auf dem Mega Drive etablieren, scheiterte jedoch an mittelmäßiger Produktqualität. Allerdings zementierten diese Spiele die Sega-Vorherrschaft im Sportspiel-Genre. Der Mega-Drive-Erfolg in den USA gründete nicht zuletzt auf den besseren 16-Bit-Sportsimulationen. Konamis Fußball-Referenz "International Superstar Soccer Deluxe" für das Super Nintendo konnte daran nur wenig ändern.

Fußball, Eishockey, American Football, Basketball und Baseball: Heutzutage verzichtet kaum ein Entwickler auf eine Sportspiel-Reihe, die sich um diese Disziplinen kümmert. Bei den Einzelsportarten steht Golf an erster Stelle, Tennis-Simulationen sind deutlich seltener. Mehrkampf-Titel wie "Winter Challenge" (Accolade, 1991) erscheinen regelmäßig, Wrestling hat sich ebenfalls etabliert. Ab und zu stolpern wir auch über Sumo-Ringen (u.a. von Namco und Takara fürs SNES) und futuristische Sportspiele wie "Speedball" oder "Ballblazer", die jedoch eher als Actionspiel durchgehen. Ausgenommen sind Renn-Spektakel, die sich mittlerweile als eigenes Genre etabliert haben. *mg*



"Titlematch Pro Wrestling" wurde von Absolute 1987 fürs 2600 veröffentlicht, 1989 folgte ein 7800-Update (Bild).







NFL, NHL und NBA: Zusammen mit Baseball sind dies die Lieblingssportarten der Amis und werden in zahllosen Videospiel-Umsetzungen gewürdigt.

Heutzutage kommt keine Sportsimulation ohne Echtzeit-3D aus. Sprites haben ausgedient, der moderne Bildschirm-Athlet strotzt nur so vor Polygonen und Texturen. Vor Beginn des 32-Bit-Zeitalters war dies jedoch ganz anders: Fehlende 3D-Chips und gezügelte Prozessor-Power ließen keine Vektor-Optiken zu. Mit einer Ausnahme: Die Stand-Alone-Konsole Vectrex hatte nicht nur Actionspiele à la "Minestorm" im Angebot, sondern zeigte mit der Arcade-Adaption "Blitz!" (Cinematronics) das erste Echtzeit-3D-Sportspiel für Zuhause. Die American-Football-Simulation mußte mit einfarbigen Vektoren auskommen – und war selbst in den USA kein großer Erfolg.



IN MEMORIAM

FIFA Soccer (Electronic Arts, 1993)

Nachdem Electronic Arts die Mega-Drive-Besitzer 1991 mit der besten Eishockey-Simulation beglückte ("EA Hockey"), erfüllten die Amis den sehnlichsten Wunsch aller Europa-Sportler: 1993 erschien mit "FIFA Soccer" der bis dato beste Bildschirm-Kick – inklusive Multiplayer-Modus und FIFA-Lizenz. Electronic Arts verstand es, eine intelligente Mischung aus temporeicher Action und taktischen Finessen zu basteln. Insbesondere die Steuerung setzte Maßstäbe und inspirierte nicht zuletzt Konami, die 1995 mit ihrem Super-Nintendo-Fußball "International Superstar Soccer Deluxe" die 16-Bit-Tabellenspitze eroberten. Die Serie "FIFA Soccer" hält sich trotz einiger Tiefen bis heute und wurde vor kurzem erfolgreich mit "FIFA Soccer – Die WM-Qualifikation" auf Playstation, Saturn und Nintendo 64 fortgesetzt.

KONSOLE Mega Drive **JAHR** 1993 **WERTUNG** ✶ ✶ ✶ ✶
BEMERKUNG *Technisch und spielerisch hochklassige Fußballsimulation mit Vierspieler-Unterstützung.*

1982: Atari kontert die Mattel-Sportspiel mit der "Realsports"-Reihe fürs VCS 2600.

1983: Commodore veröffentlicht "International Soccer" auf dem C64 – ein Geniestreich von Andrew Spencer. Das NES erscheint in Japan.

1984: Auf dem C-64 läutet "Summer Games" eine neue Grafik-Generation ein – die Sportler sind traumhaft animiert.

1989: Das Mega Drive erscheint in Japan.

1990: Das Super Nintendo erscheint in Japan.

1991: Beginn der Sportspiel-Euphorie: Electronic Arts revolutioniert das Sportspiel-genre mit dem realitätsbetonten "EA Hockey" für Segas Mega Drive.

1994: Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

1995: Konami veröffentlicht mit "ISS Deluxe" das beste 16-Bit-Fußball und zeigt EA Sports die gelbe Karte.

1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995

SECOND HAND



1998 fängt ja gut an: Kaum ist das alte Jahr vorbei, müßt Ihr Euch an ein neues Gesicht gewöhnen. Kollege Olli fühlt sich zu Höherem berufen und vermacht mir den Platz am Flohmarkt. Nach dem ersten Kalligraphie-Crashkurs fühle ich mich inzwischen ausreichend für diese Herausforderung gewappnet und schrecke auch vor rigoroser Kürzung bei Anzeigen von doppelter Länge nicht zurück. Und denkt bitte immer daran, daß keine indizierten Spiele in den Kleinanzeigen angeboten werden dürfen. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

SNES-Spiele: Royal Rumble, Prügelspiel, Wrestlemania, Zelda, Starwing, Rival Turf, Mario All-Stars, Mario Kart.
Sandra Eckert, Schopfheimerstr.9, 79664 Wehr

Secret of the Stars, BoF1, außerdem Hint Books zu Chrono Trigger + FF3 sowie Soundtrack-CDs zu Suikoden + Vandal Hearts.
Uwe Staffel, Schlarthweg 2, 73630 Remshalden, Tel. 07151/75435

Suche **PAL-Spiele für N64**: Pilotwings, SOTE und Turok.
Tel. 0441/381643

Suche für Super Nintendo Alien3 (günstig). Adrian Diez, Lohrerstr.25, 63857 Waldaschaff

Suche **für SNES**: Lagoon (dt), Star Ocean, Treasure Hunter G, Arcus Odyssey, Komplettlös. für Chrono Trigger. Tel 03445/200840 (Uwe)

Tausche: Clayfighter63 1/3 (N64) gegen Mischief Makers oder Bomberman64!
Tel. 0172/4738134 von 14-20 Uhr

Ich suche dringend günstige **Virtual-Boy-Spiele**, alles außer Tennis, Jack Bros und Red Alarm. Tausche auch gegen SNES-Games und anderes.
Tel. 089/5703768

Secret of Mana2 (jp) und Star Ocean (jp) für SNES, zahle guten Preis oder tausche gegen 32-Bit-Konsole (Sega, Sony), vielleicht auch N64. Verkaufe und tausche auch Spiele für Sega, Nintendo und Sony. Tel./Fax: 05561/982042 ab 16:30 Uhr

Kaufe + tausche **Spiele + Konsolen** für Sony PSX, Sega Saturn, N64, SNES, Game Boy. Auch US-JP-Spiele und Neuheiten.
Tel. 06253/21626 (Jochen)

Stop! Suche N64, SNES + Sony PSX mit Spielen. Suche auch Konsolen + Neuheiten + Sammlungen für NES, GB + MD. Meldet Euch einfach unter Tel. 0641/970424

Suche und verkaufe SNES- und MD-**Baller- und Actionspielexoten**.
Tel 02162/34151

Suche **SNES (US)** + Final Fantasy2&3 + Chrono Trigger + Lufia1&2 + Breath of Fire 1&2 + Front Mission + Ogre Battle (bitte gut erhalten).
Tel. 0228/667757

Suche unbedingt Goldeneye 007 und Extreme G (beide us!) für N64. Preis nach Absprache (zahle gut!). Anrufen unter Tel. 05121/31851 (nach 20 Uhr, Paul)

SEGA

Dringend: **CDX-Adapter** für das Sega Mega-CD gesucht, um amerikanische Importspiel-CDs auf deutschem Mega-CD abzuspielen.
Tel. 03574/862889

MD: Pirates Gold, Wonderboy6, Gleylancer, Twinckle Tale, Rolling Thunder3, Budokan, Langrisser2, Story of Thor, Koei-Games. SCD-US: Might & Magic3, Dungeon Explorer, Dungeon Master, Sonic.
Tel. 0551/371557 (Daniel)

Muß ich denn erst durchdrehen? Nach zweijähriger (erfolgloser) Kaperfahrt hab ich die Schnauze randvoll! Wer verkauft altem Piraten sein **„Pirates Gold"** fürs Mega Drive? Biete Haus & Hof! Tyssi.
Tel. 0542/181669

Suche für Mega-CD: Popful Mail und Eye of the Beholder (zahle sehr gut!). Verkaufe: Lunar1, Lunar3 (beide Mega-CD) und Breath of Fire2. Tel. 0511/421571 (Holger)

Suche **MD, 32X und Mega-CD** in gutem Zustand. Suche auch Spiele; 32X: VR, VF, Chaotix, Star Wars. MCD: Dune, Puggsy, F1, Ecco2 etc. MD: Aladdin, Shinobi2. Zahle gut.
Tel. 07227/4770 ab 20 Uhr (Mike)

PLAYSTATION

Neuheiten für alle Systeme von Nintendo, PSX + Sega gesucht: z.B. Tekken3, Resident Evil2, FF7 (us) u.a. mehr. Kaufe auch Konsolen, Komplettsammlungen + Zubehör.
Tel 0641/970424 Kirsten

Sony Playstation. Tausche Jurassic Park2 (Vergessene Welt). Möglichst gegen Command & Conquer1 oder Soviet Strike + Codes und Paßwörter. Tel 05157/736 ab 14 Uhr

Anfang der 80er Jahre brachte Nintendo die "Game & Watch"-Spiele auf den Markt: Mit festgelegten LCD-Grafiken waren die meisten der insgesamt 59 Titel simple Geschicklichkeitstests, feierten aber durchschlagende Verkaufserfolge. Spätere Variationen hatten u.a. zwei Bildschirme oder farbige Grafik, das ausgefallene "Donkey Kong Hockey" (1984, Bild) protzte sogar mit zwei Mini-Pads – ein Sammlertraum. Für Nostalgiker legt Nintendo inzwischen auch Game & Watch-Sammlungen für den Game Boy auf, die neben den Urversionen moderne Updates enthalten.



Kaufe **Konsolen + Spiele** für Sony Playstation, Sega Saturn, N64, SNES, Game Boy. Auch ganze Sammlungen sowie Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega + Nintendo. Tausche auch gegen Spiele! Tel. 06253/21626

Suche für **PSX Pal-Spiele**, zahle 30-50 DM pro Spiel. Tel. 06443/5518, 06443/1506 oder 0171/4951247

Kaufe/tausche **Spiele für Playstation und N64**. Suche auch Sammlungen mit Konsole.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Tausche **PS und N64 PAL-Spiele**. Habe PS: MDK, Abe's Odd., Rapid Racer, WC4, Tenka, Porsche, Tempest X3. N64: Diddy Kong, Extreme G, Mario Kart, Gretzky 3D Hockey, Wave Race, Ego-Shooter usw. Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr

Aufgepaßt! Suche **Sony PSX mit Spielen**. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für N64, SNES, NES, GB usw. Einfach melden unter Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Playstation, N64 + Saturn Konsolen, Spiel + Zubehör, auch ganze Konsolen + Spielesammlungen.
Tel. 06253/21626 (Jochen)

Tausche **PS und N64 PAL-Spiele**! Habe und suche aktuelle PAL-Spiele. Tausche ständig.
Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr

Suche **gut erhaltene Playstation** mit Spielen sowie N64, Super Nintendo, Game Boy, Saturn, Game Gear und NES mit Spielen! Kaufe auch Spiele und Zubehör einzeln! Ruft an oder faxt.
Tel./Fax: 05543/592 (Peter)

Für PSX: **Cheats, Codes etc.**, biete über 200 Codes zu diversen Games. Spiele angeben! Wer nimmt mich in seinem Tomb Raider- oder Resident Evil-Club auf?
Manuel Wegner, Langestr. 163, 44581 Castrop-Rauxel

Suche immer günstige Spiele für die Sony Playstation wie z.B. Actionspiel, Formel1 '97, Fifa98, Croc usw, aber auch ältere wie z.B. Theme Park, Gex, GTA usw. Einfach mal alles anbieten! Tel. 030/34706700

Dringend Kombos und Cheats für Prügelspiel!
Tel. 038293/12528 (Sven)

OLDIES

Suche ständig günstige Soft für alle Atari-Konsolen, für Colecovision und für Vectrex. Tausche auch! Angebots- und Suchlisten an: Michael.Zandt@t-online.de, Fax. 07162/461192, Anschr.: Hölderlinstr.7, 73084 Salach

Vectrex-Spiele Space Wars + Blitz mit Verpackung sowie Nintendo **Game & Watch-Spiele** und Philips G7000-Spiele gesucht. Biete Atari 2600, Colecovision, Intellivision und Vectrex Hard- und Software.
Tel. 02156/77827

SONSTIGES

Suche **original japanische** Super-Famicom, Mega Drive, PC-Engine, Saturn, Playstation, Spiele! Schreibt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Hallo! Wir suchen (mögl. erfahrene) **Mitspieler (innen** im Raum Köln und Umgebung zwecks Multiplayersessions. Gespielt wird alles, was Spaß macht (z.B. Bomberman, ISS, Mario Kart, Micro Machines). Traut Euch und ruft an. Tel. 0221/699101, 15-21 Uhr (Markus)

Verkaufe Spiele für MD, SNES, PCE, NG, NGCD, MAK, N64, SAT, 3DO, VB, Jag, TV-Automat! Suche: NG-Mod., PCE-LT, Jag-Sp., PSX + N64-Samml., PC-FX, LD-Pl., Game & W.-Spiele, Anime LDs, Videoproj. Tel.: 0221/699101, 15-21 Uhr (Markus), 0172/4614655, 16-19 Uhr (Sascha)

Kaufe **Software aller gängigen Systeme**, bevorzugt komplette Sammlungen (PAL), zahle je nach System und Titel 20-50 DM, Oldies und Handhelds 10-20 DM. Tel. 0172/3148164, Fax. 07153/72063

Suche NES, Mega Drive2, 32X, Game Gear (auch Software + TV), Micro Machines2 (SNES/MD), Sonic1-3, Mean Bean Machine, Barcode Battler. Kaufe auch Software-Sammlungen. Tel. 0172/3148164, Fax 07153/72063

Suche für SNES Tristar-Adapter, für 3DO Game Gun, für SNES eine Klaviererweiterung, für NES Galaga, suche Pong-Heimsystem oder Pong für ein System, suche Datenhandschuh für NES.
Tel. 0481/73793

VERKAUFE

NINTENDO

SNES mit 7 Spielen, 2 Joypads und 1 Steuerknüppel 169 DM, GB-Spiele je 10 DM, SNES-Spiele einzeln 15-40 DM. Tel. 04383/1509 (Timm)

N64-Spiele: Blast Corps 90 DM, Starfox64 ohne Rumble-Pak 100 DM, Tel. 02131/24450

Nintendo64: Robotron X, Wild Choppers, Yoshi's Story, Goldeneye und viele andere, Sony PSX Games: One, Crash2, Pandemonium2, Side by Side, Banco Röhrenprojektor, DVD-Player, Tel. 07263/2489

Extreme G, Super Mario64, Turok (uk), Lylat Wars,.. Tausche auch! Bitte melden bei Klaus,
Tel. 02552/98275

N64-Spiele: Multi Racing Championship (jap) 80 DM, San Francisco Rush (us) 120 DM, Pilotwings (us) 70 DM, Hexen (us) 80 DM, Wild Choppers (jap) 130 DM.
Tel 06131/478177

Fast geschenkt! **3 Top-N64-Spiele**: Turok, Mario Kart64, Prügelspiel in exzellentem Zustand zusammen nur 200 DM. Tobias erreichbar ab 17 Uhr unter Tel. 08421/6360, Versand per NN!

Game Boy + 16 Spiele, z.B. Donkey Kong2, Sammer-Soccer, NBA Jam, NHL96, Nigel Mansell Autorennen, Sensible Soccer. Verkaufe auch Spiele oder Game Boy einzeln. Tel. 033203/22919

NES-Konsole mit 10 Spielen, u.a. Zelda2, Castlevania3, Metroid, Turtles2, Prügelspiel. Preis: 500 DM. Tel 08638/66925 (ab 18 Uhr, Christian)

Verkaufe: **N64 us/jp** + RGB-Umbau + RGB-Kabel + Stromwandler + 2 Pads + Rumble Pak + Memory Card + 6 Games wie z.B. Extreme G, Mario Kart, ISS64 auf VHB (nur komplett). Call: 0731/83898 (Stefan)

Biete Extreme G zum Verkauf oder Tausch gegen andere N64-Module (auch Import) an. Tel. 06733/1692 (nach Alex fragen)

GB: Castlevania2, M.Max, Ultraman, WLand, Kirby1, Star Trek:Gen., Gauntlet2, Cyraid, PR:The Movie, alles zusammen 165 DM. Tel. 0177/3238539 od. 0166/10244117; eMail: 0244117@telmi.de (nur Betreff-Zeile)

Nintendo64 + 2 Pads + Memory Card + Mario64 + Waverace + Turok + ISS64 + Mario Kart + Star Wars originalverpackt für 800 DM. Tel. 0251/614998 (Matthias, ab 18 Uhr)

Extreme G (us), Starfox (jap), Ego-Shooter (us), Preise VHB. Tel. 0761/4760240

SNES + Spiele (Super Star Wars, Pilotwings, Donkey Kong Country, F-Zero, Indiana Jones) für 250 DM. Tel. 0251/614998 (Matthias, ab 18 Uhr)

N64 + 3 Spiele (Wave Race, ISS64, Goldeneye) + 2 Controller + 1 MB-Memory Card. Alles PAL + 100% ok. Nur zusammen für 550 DM Tel. 07731/47945 (ab 19 Uhr, Roman)

Multinorm N64 + 8 Topspiele wie z.B. Starfox + Rumble Pak, Turok (ungeschnitten),... + Top RGB-Umbau + HiFi-Anschluß + Joypad-verlängerung. Preis: VB. Tel. 04961/74076

SEGA

SAT: Gun Shooter + Gun + Chaos C. + Darius2 + Virtua On + Shockwave Assault alles zus. 150 DM + NN. Tel. 0177/3238539; Telmi: 01661-0244117 oder eMail: 0244117@telmi.de (nur Betreff-Zeile)

Umgebauter Saturn für Importspiele (50/60 Hz) + 2 Analogpads + Verl. + Backup-Card + Speedcard + 2 Knarren + 4 Demos mit 24 Spielen (u.a. Bio Hazard, Actionspiele, Sonic R / 3D / Jam), FP 1000 DM (nur komplett). Tel. 0172/7122573

Sega Saturn + Controlpad + 3D-Pad + Arcade Racer + 18 Spiele, z.B. Tomb Raider, Gun Griffon, Worldwide Soccer97, Alien Trilogy, Resident Evil, Nights usw., alles PAL und in sehr guten Zustand für 1200 DM. Christian Stache, An der Bleiche 38, 61440 Oberursel

Sega Saturn: **58 Spiele**, wie neu, zwischen 10-40 DM oder tausche gegen SNES + PSX-Spiele. Mega-CD2 + 12 CDs (Sonic, Thunderhawk, Silpheed etc.) 180 DM. Suche defekte PSX bis 50 DM. Tel. 0241/406465 (Jogi)

Saturn + 2 Pads 150 DM, Pistole 15 DM, Lenkrad 40 DM, 47 Spiele: Gun-Shooter, Amik, Shellshock, Tomb Raider, Manx TT, Actionspiel, Exhumed, Soviel Strike, Theme Park u.a. je 20 DM. Liste anfordern. Tel. 034223/40801

Verkaufe **Sega Mega Drive2** mit 2 Spielen und 2 Joysticks in einem sehr guten Zustand für 149 DM statt 320 DM. Tel 0421/271896 (Alexander)

Tausche **Saturn mit 3 Toptiteln** (Daytona2, Tomb Raider) + 3 Demos + 2 Pads gegen Playstation mit 2 Pads und Memory Card und Spiel oder Spielen oder gegen N64. Michael Schergung, Hauptstr. 119, 03185 Tauer

Verkaufe **Saturn + Pad + 3 Spiele** + Pistole + 8 Demo-CDs für 350 DM! Alles in Topzustand! Anrufen: Tel. 05262/1776 von 20-22 Uhr (nur komplett)!

Mega Drive2 und 3 Topspiele (Landstalker, Soleil, Flink) komplett für 150 DM oder einzeln. Verkaufe Action Replay2 30 DM für SNES, Fire Adapter SNES 20 DM, Game Boy 30 DM, alles im Topzustand. Tel. 07364/6594

PLAYSTATION

Soviet Strike, Andretti Racing, Blood Omen, NHL Powerplay, Player Manager, Wing Commander3, Wipeout2097, Virtual Pool je 65 DM, Tekken; Fade to Black, Wipeout je 45 DM, alles inkl. Porto. Tel. 030/6258637

Tausche, (ver)kaufe PSX-Games, z.B. Suikoden, Crow, Toshinden1&2, Kings Field je 30-50 DM, C&C2 80 DM. Verkaufe Gamebuster-Cheatheft zu 200 Games z.B. FF7, Res.E., suche Beat'em-Ups und Sims z.B: Sim City 2000. Tel. 07231/32356

PSX-Spiele zu verkaufen: Porsche Challenge, Wipeout, Need for Speed, X-Com 2:Terror f.t. Deep, Tekken, POed, International Track & Field, SimCity2000. Ruf mich an, Tel. 02871/17565 (ab 19 Uhr, Nilesh)

Verkaufe, tausche (und kaufe) Spiele und Konsolen für Saturn, Playstation, N64 und SNES. Habe viele Spiele für alle Konsolen. Suche auch Importe außer für PSX und N64. Tel./Fax: 05561/982042 (ab 16:30 Uhr, Thomas)

Saugünstig: Tekken2, Tomb Raider, Abe's Oddysee, Porsche Challenge je 55 DM, Return Fire 39 DM, Fade to Black, Adidas Soscer, Magic Carpet, Discworld, Assault Rigs je 29 DM, Croc 59 DM. Tel 0271/370122

Rayman, Jump. Flash1+2, Krazy Ivan, Warhawk, Res. Evil (us), Road Rash, Alien, Raiden, Parodius, Philosoma, Shockwave, Viewpoint je 30 DM oder 290 DM gesamt. Tel. 0172/8175701

8 zum Preis von 3: The Crow, Excalibur, NHL97, Discworld, Formel1, Alien Trilogy, Syndicate Wars, Baphomets Fluch: Zusammen nur 299 DM, auch einzeln möglich! Tel. 09721/34897 (ab 19 Uhr, Alex)

Playstation-Cheatheft, mit Cheats und Codes zu 235+ Spielen, nur 10 DM! (Ausland +5 DM) Bitte immer System angeben! Sebastian Szczygiel, Klein-von-Diepold-Str. 16, 26721 Emden

PSX-Spiele: MDK, Hexen, Command & Conquer, Abe's Oddysee, Soviet Strike, Overblood, Little Big Adventure, Legacy of Kain, Street Fighter Alpha 2, Baphomets Fluch, Exhumed je 60 DM. Tel. 09704/4233 (öfter probieren)

Verkaufe: Tomb Raider2 (us), Bloody Roar (jp), Warcraft2, Raytracers, Spawn, V-Rally, Bugriders, Ego-Shooter, Front Mission, Rockman Dash, Cyberbots. Saturn: Samurai RPG, Marvel Super Heroes, Pandemonium. Tel 0251/212846

Verkaufe Baphomets Fluch2 60 DM sowie Komplettlösungen von RE D.C., Discworld2, Warcraft2, Baphomets Fluch1+2, Lylat Wars, Broken Helix, Abe's Oddysee, Firo & Klawd... für je 10 DM! Tel. 06841/64519 (Dean)

Tomb Raider1&2 (50/80 DM), C&C (65 DM), Croc (75 DM), Exhumed (50 DM), Worms, Fifa96, Wipeout, Toshinden, Ridge Racer je 30 DM, G-Police (80 DM). Verhandle und tauschen auch. Tel. 02862/6990

Verk. für PSX: Prügelspiel, Fighting Force, V-Rally, Final Fantasy 7, alles PAL oder tausche gegen N64-Spiele. Tel. 0172/3238530 (ab 17:30 Uhr, Thorsten)

Playstation-Spiele: Street Fighter EX (jp) 50 DM, Sampras Tennis 30 DM, Rapid Racer und Croc je 50 DM, Crash Bandicoot1 30 DM, Time Crisis mit Gun (jp) 80 DM. Tel. 0611/22439 (Markus)

Verkaufe oder tausche: V-Rally, NHL98, Total Drivin, Fomel1 '97, Res. Evil, Tomb Raider, Porsche Challenge, Namco Mus. Vol.1 zu Top-Preisen. Bitte bei Klaus melden unter Tel. 02552/98275

Für PSX 9 Spiele wie Tekken2 DM 70, F1 DM60, Air Combat DM25, Rebel Assault 55 DM, Fifa97 50 DM, Total NBA96 45 DM. Außerdem Mario Kart64 75 DM, tausche auch gegen Turok. Tobias Klein, Bisingen, Tel. 07476/8344

Tausche Rage Racer gegen Rapid Racer oder gegen Micro Machines V3. Tausche noch Oddworld: Abe's Oddysee gegen Crash Bandicoot2 oder Tomb Raider2. Suche noch Sim City2000 für 40 DM. Tel. 04488/6111

Konsole + 1 Pad + Memory Card plus (120 blocks) + 11 Spiele, NP 1500 DM, für nur 750 DM. Tel. 02195/931400 (Michael)

Für PSX: PGA Tour97: ca.40 DM, Player Manager: ca. 40 DM, Top Gun: Fire at Will: ca. 50 DM, Warhawk: ca. 40 DM, Tomb Raider: 50 DM, Tomb Raider2: ca. 70 DM. Suche alle Spiele! Ruft an! Tel. 07904/8766 (ab 14 Uhr)

Abe's Oddysee, Excalibur, 2Xtreme, RRR, Crypt Killer + Light Gun, FF7, Dest. Derby2, Porsche Challenge, V-Rally, Wipeout2097, Ace Combat2, Soul Blade, Battle Ar. Toshinden, Kurushi. Preise VB. Tel. 07351/21647

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND

Time Crisis + Gun 110 DM PAL. Lone Soldier 50 DM, Stadt der verlorenen Kinder 60 Dm. Tausche auch gegen: Magic the Gathering, DD2, Alone in the Dark. Tel. 089/54662716

Verkaufe PSX-Spiele: Legacy o.K. 35 DM, Fifa97 35 DM, Soul Blade 45 DM, Tekken2 40 DM, RRR 30 DM. Tausche auch gg. Suikoden. Alle Versionen in PAL. Tel. 0202/753800 (Alex)

Tausche Dynasty Warriors, The Note und Warcraft2 gegen Soul Edge (jap. Version). Tel. 05744/4779 (ab 16:30 Uhr, Jan)

PSX-Spiele: Verkaufe Command & Conquer2 für 70 DM, Command & Conquer für 50 DM, Warcraft2 für 60 DM und Descent für 40 DM. Tausche auch gegen ESPN Extreme Games. Ruft an! Tel. 04194/341 (Christoph)

Verkaufe Wild Arms (us) 70 DM, Namco Museum Vol.2 (dt) 25 DM, Viewpoint (dt) 25 DM. Tel. 0611/807768 (Dennis)

Verkaufe Tomb Raider2 60 DM, Ace Combat2 60 DM, Final Fantasy7 80 DM, außerdem Goldeneye für N64 100 DM, alle Spiele sind PAL-Versionen und gepflegt. Tel. 089/6885447 (Andreas)

Verkaufe Playstation-Spiele: so gut wie alle Genres, alte bis brandneue Spiele in NTSC-Version (us + jp) zu sehr günstigen Preisen. Ruft an unter Tel. 0172/6108531 ab 18 Uhr Telly

Verkaufe/tausche PS- und N64-Spiele: FF7, Tomb Raider2, Croc, Abe, Soul Edge, Fifa97, DK-Racing, Bomberman74. Suche z.B.: Toukon Retsuden2, MDK, WCW Nitro. Verkaufe auch 150 Zeitschriften. Tel. 02551/80842 (18-22 Uhr)

PS-Spiele: Alien Trilogy, DD1, RR1+2, Rayman, NBA Jam TE, Parodius, Air Combat, Theme Park, SFA für 25-50 DM zu verkaufen. Alles PAL, Tausch gegen N64-Spiele möglich (PAL). Tel. 03628/42026 (bis 20 Uhr)

Verkaufe PSX-Topspiele: Nur US-Versionen. Frank Weyh, Marienweg 7, 86874 Tussenhausen. Tel. 08268/1221 (Frank)

King of Fighters96, Final Fantasy4, Lost World, Bio Hazard DC, Prügelspiel, Saga Frontier, Street Fighter EX, Warcraft2, Frontmission, Langrisser, Marvel Super Heroes, Tomb Raider2, Dynamite Heady MD 10 DM. Tel. 0251/212846

PSX-Spiele: Ridge Racer Revolution 40 DM, Formel1 40 DM, Ego-Shooter 40 DM, Top Gun: Fire at Will 40 DM, 3D-Lemmings 30 DM, Wing Commander4 60 DM. Tel. 09279/1812 (nach 16 Uhr, Stephan)

Wing Commander3, Wipeout2097, Romance of the Three Kingdoms4 us, RRR, Alien Trilogy us je 65 DM. Fade to Black, NHL Face Off, Tekken, Wipeout, Alien Trilogy je 45 DM. Discworld, ESPN us je 55 DM incl. Porto. Tel./Fax 030/6258637

PSX-Spiele: DD2 & Prügelspiel je 50 DM. Fifa97 35 DM. Track & Field, Extreme Games, Need for Speed 40 DM, Slam'n'Jam96 30 DM. Alles Pal, Topzustand. Tel. 07731/71845 (Oli)

Umgebaute PSX + 2 Pads + RGB-Kabel 200 DM, N64 Starfox64 + Rumblepak 99 DM. Tel. 0171/3202474 ab 17 Uhr

Fade to Black 30 DM, Time Commando 50 DM, Alien Trilogy 30 DM, Air Combat 30 DM, Blam! Machinehead 40 DM. Alle zusammen 145 DM (NP 290 DM). Tel. 089/987757

PSX: Nightmare Creatures, Frontmission, Prügelspiel, Rockman X4, Tomb Raider2, Marvel Heroes, Fighting Force, Langrisser, Breath of Fire3, Tekken3... **Saturn:** Sakura Wars, Greatest Nine, X-Mas Nights 10 DM u.v.m. Tel. 0251/212846

PS-Spiele: Jurassic Park, V-Rally je 70 DM, Formel1 50 DM. Ballerspiel, Thunderhawk2, Sim City2000, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution je 40 DM. Air Combat, 3D-Lemmings je 30 DM. Tel. 09306/2406 (Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael)

Adidas Power Soccer 60 DM, Assault Rigs 40 DM, Alien Trilogy 60 DM, Casper 60 DM, Cyberia 60 DM, auch Tausch möglich! Udo Klein, Blumenstr.18-20, 52531 Kreuzbach-Palenberg.

PS-Spiele: Formel1 40 DM, D. Derby 40 DM, Wipeout 40 DM, Fifa Soccer97 65 DM, Madden NFL97 65 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, Extreme Games 40 DM, Crash Bandicoot 45 DM. Tel. 07162/23608

PSX + 5 Games (Fifa97, Tekken2, Total NBA97, Formel1, Ridge Racer) + 2 Pads + 2 Demo CDs + Memory Card. Alles Pal, 1A-Zustand, alle Spiele mit Verpackung & Anleitung für nur 400 DM. Tel. 039391/313 (ab 16:30 Uhr, Stefan)

Descent 20 DM, RRR 20 DM, Tekken 20 DM, Toshinden 20 DM, Tunnel B1 30 DM. Suche Alien Trilogy (engl.) oder Tausch. Email: h.kroehnert@abo.freiepresse.de oder Tel. 037297/5563 (13-14 Uhr)

Sony Playstation (1/2 Jahr Garantie) + 2 Pads + Memory Card 250 DM. Zusätzlich 5 Spiele zu je 65 DM (DD2, V-Rally, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Wipeout). Tel. 06284/7556

Playstation kompl. + 2 Spiele (Warcraft2, Slam'n'Jam) + 2 Pads 330 DM. Tel. 0521/67114 (Mo-Fr ab 16:30 Uhr, Sa-So bis 15 Uhr)

Tomb Raider 70 DM, Vandal Hearts 75 DM. Tausche auch gegen Resident Evil Directors Cut. Verkaufe auch komplett für 120 DM, alles PAL, ruft an: Tel. 05331/907442 (Michael)

PSX + 2 Pads + 2 Infrarotpads + Game Buster + Memory Card + 6 Spiele (ISS Pro, SFA2, N4S2, Warcraft2, Actionspiel, SSR) komplett für 650 DM. Alles 101% ok! Tel. 04651/890593 (ab 17 Uhr, Phillip)

1976 kam das "Fairchild" von Saba auf dem Markt, die erste "anspruchsvolle" Konsole mit wechselbaren Spielmodulen. Im Gegensatz zu Atari & Co blieb das Fairchild erfolglos. Insgesamt erschienen rund zwei Dutzend Spiele, bevor die technisch bessere Konkurrenz zum Siegeszug ansetzte.



PSX-Spielesammlung (C&C, NHL97, Resident Evil, ISS Deluxe) für nur 165 DM. Alle 100% ok und PAL. Tel. 02371/34289 (ab 20 Uhr)

Pandemonium 40 DM, Adidas Power Soccer 40 DM, 2 Xtreme 40 DM, Destruction Derby 30 DM, Wing Commander3 40 DM, Tekken2 40 DM. Tel. 030/771156 (Dominik)

Resident Evil 50 DM (gut erhalten), Thunderhawk 40 DM. Tausche auch gegen Croc oder G-Police. Tel. 04531/67175 (Sascha)

Tausche Lost World gegen Tomb Raider, Mechwarrior2, Soul Blade, Soviet Strike, Spider oder Exhumed. Tino Staudt, Hauptstr.90, 06556 Reinsdorf. Tel. 03466/31265

Discworld, Wipeout2097, Wing Commander3, Ridge Racer Revolution je 65 DM. Extreme Games us, Alien Trilogy us, Off Roads us, Wipeout, Tekken, NHL Face Off, Fade to Black, Alien dt je 55 DM. Alles incl. Porto. Tel. 030/6258637

Abe's Addysee, Tomb Raider je 60 DM. Return Fire, Pandemonium je 45 DM. Assault Rigs, Magic Carpet, Discworld, Fade to Black, Adidas Power Soccer je 35 DM. Resident Evil 55 DM, Pad transparent 20 DM. Tel. 0271/370122

PSX-Spiele und Anime-Verkauf unter: Tel. 07621/79477 (ab 19:30 Uhr)

EXOTEN

Verkaufe **Spiele und Zubehör** für: Playstation, Saturn, SNES, NES, Mega Drive, Mega-CD, Master System, 32X, Atari Jaguar, XE, 7800, Panasonic 3DO, Atari ST. Liste/Fax unter Tel. 030/6258637

Neo Geo Modulkonsole 220 DM, sowie ca. 20 Module ab 70 DM, z.B. Mag. Lord3, Count B., AOF, Alpha Mission, Viewpoint, Sidekicks, Trash Ralley. Verkaufe auch PC-Engine GT Handheld + Bonk2 für 400 DM. Tel. 02156/77827

Neo Geo + Module: King of Fighters94, Last Resort, Samurai Shodown2, Viewpoint, King of Fighters Battle Quiz, Savage Reign (CD). Preise VB (kaufe/tausche Hard- & Software). Tel. 0641/38523 (ab 15 Uhr, Markus)

Neo Geo-Module: Samurai Shodown1-2-3, Streethoop u.a. MVS-Module Shodown4, FF Real Bout, KoF96, AoF3 u.a. Platinen Run & Gun, Raiden, Mystic Warrior, SF2 Hyper Fight, Salamander2, Virtua Fighter2, Nemo Super-WC-Tennis u.a. Tel. 06108/76715

Neo Geo CD + 2 Pads + 6 Spiele (z.B. Metal Slug, Pulstar, Sam. Shodown2, Puzzle Bobble) für VB 460 DM. Verkaufe für Atari Jaguar Iron Soldier 40 DM, verkaufe & tausche noch Neo Geo-Module (z.B. Ko Monsters 30 DM, 3 Count B. 70 DM). Tel. 07143/21585

Turbo Grafx us/jp RGB mit Koffer + TwinBee, Parodius, Bomberman93, Parasol Stars, Mr. Heli, Galaga88, Ordyne, Soldier Blade und für Tubro Duo: Star Parodier. SNES: SD Gundam GX + 5 Neo Geo CDs. Tel. 0641/39523 (ab 15 Uhr, Markus)

OLDIES

Devil Crush für PC-Engine und Mega Drive zu verkaufen. Tel/Fax. 0212/208689

Fairchild Konsole mit 6 Modulen, Interton Elektrik VC 4000 Konsole mit 3 Modulen, Supervision Handheld + 6 Module, alles gegen Gebot. Freitags bis Sonntags Tel. 05273/7714

SONSTIGES

Verkaufe für PSX: Vandal H., P.Gen., Suikoden, Beyond the Beyond, Wild Arms, div. Neo Geo-Module, N64 us/jp. div. Module. Alle Preise telef. erfragen, alles wie neu, Versand per NN. Tel. 089/57969370 (Chris)

(Ver)kaufe **Spiele + Konsolen** für SNES + NES + SEGA MD, PSX, N64, Game Boy. Meldet Euch, faire Preise. Tel. 02841/44125 (Marianne)

Playstation-Cheatheft, mit Cheats und Codes zu 250+ Spielen, Vorkasse bar nur 10DM, Ausland +5 DM). Bitte immer System angeben! S. Szczygiel, Kl.-v.-Diepold-Str.16, 26721 Emden

N64-Club sucht Mitglieder! Mtl. Clubheft, Joypad und 6 Monate kostenlos, jährlich ein Giga-Gewinnspiel, Cheat-Service... Infos gg. frank. Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Augerhöhe 5, 95497 Goldkronach

Ver(kaufe) & tausche Playstation-Spiele & N64-Spiele. Suche immer neue bzw. aktuelle Spiele. Bitte auch Mega Drive & SNES-Spiele ab 15 DM. Habe ca. 100 Spiele! Ruft also schnell an! Tel. 030/34706700

Tausche: Tunnel B1, Alone in t.D., NBA Jam, Fifa96, CWK1, Daytona; suche: Jewels o.t.O., Bug1+2, Atlantis, S.o.T.2; PSX: Magic, Dragonh., Overboard, Onside S., The Note, Demos2-9; suche: Croc, FF7, TOCA, TR1, C&C1, Wing C.3, Exhumed, Tel. 09672/2514 (Martin)

Bandai Digi-Demons (Battle-Tamagotchis), Animes (englisch): Lensman, Vampire Hunter D, 3x3 Eyes (1+2) und andere. Tel 02064-12201 (ab 20 Uhr)

Automatenplatinen: R-Type2, Carrier Air Wing, P47, Mystic Warriros, Thunderforce, Moonwalker, Neo Geo MVS, Street Fighter 2, viele Klassiker, tausche auch. Tel. 02151/790220

Laserdisks: Horror- und Actionfilme. Suche und tausche LDs (PAL/NTSC)! Intellivision- und VCS-Spiele, teilweise verschweißt! Tel. 0781/1664

Power Play: von 10/90-2/98 (über 90 Hefte; Raritäten!), Man!ac: ab Erstausgabe Komplettsammlung! Video Games: ab Erstausgb. (Rarität) komplett! Alle Hefte fast neu! Abgabe nur bei hoher Stückz. Preis VHS. Tel. 07191/86630

Extreme G (us), Starfox (jap), Ego-Shooter (us), Preise VHB. Tel. 0761/4760240

LAST RESORT



Der Fehlerteufel hat sich eingeschlichen: Wer letzten Monat freudig den "Alle Waffen"-Cheat für "Tomb Raider 2" ausprobierte, wurde enttäuscht. Schuld war ein Tippfehler: Haltet im Spiel R2 gedrückt und macht einen Sidestep nach links, nach rechts und wieder nach links. Geht einen Schritt zurück und wieder vor und laßt R2 anschließend los. Nun dreht Ihr Lara *dreimal* um 360° nach rechts oder links, springt rückwärts und drückt in der Luft ●.

Euer Olli

MADDEN 64



Siegestanz: Wer seinen Touchdown mit einem Siegestanz in der Endzone feiern möchte, drückt C←.

Siegessequenz: Wenn Ihr ein paar der animierten Siegessequenzen sehen wollt, schaltet Ihr das Gerät ein und haltet während das Electronic Arts-Logo erscheint die Tasten L, R und Z gedrückt.

Zufallsteam: Um ein Team im "Exhibition"-Modus per Zufall auszuwählen, drückt Ihr gleichzeitig die Tasten C↑ und C→.

Bonusteams: Um die Bonusteams freizuschalten, wechselt Ihr in den "Season"-Modus, klickt auf "Front Office" und anschließend auf "Create Player". Nun wählt Ihr den Menüpunkt "Name" an und gebt einen der untenstehenden Codenamen ein. Anschließend wählt Ihr "Continue and Save" und drückt zweimal die Taste B. Zurück im Hauptmenü klickt Ihr Euch sofort in den "Exhibition"-Modus.

CODENAME	EFFEKT
TRIBURON	All Madden
SIXTIES	1960'er Team
SEVENTIES	1970'er Team
EIGHTIES	1980'er Team
HOWLIE	AFC Pro Bowl

FANTASTIC FOUR

Secret Options: Wenn Ihr die geheimen Optionen freischalten möchtet, geht Ihr im Optionsmenü auf "Training Mode", ohne den Menüpunkt anzuwählen. Drückt nun

R1 + R2 + L1 + L2

und Euch stehen alle versteckten Optionen zur Verfügung!

NASCAR 98



Paintball-Modus: Ihr wollt Eure Kontrahenten mit Farbkugeln beschießen? Pausiert das Spiel und drückt

R1 + R2 + L1 + L2

Spielt weiter und ballert mit ▲ wüst über die Rennbahn.

DARKLIGHT CONFLICT



Cheatmenü: Um das geheime Cheatmenü freizuschalten, drückt Ihr im Optionsmenü

↓↓↑ ● ←← L1 R1 ●

Im Hauptmenü erscheint nun die Option "Extra".

Endkampf: Wer direkt im letzten Level einsteigen möchte, nutzt unser Paßwort:

HDVMKXVCK





Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal halten wir "Discworld 2", "Dark Rift" und "MDK" bereit! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



BURNING ROAD



Mirror-Modus: Um die Strecken verkehrt herum zu bestreiten, beginnt Ihr ein Rennen im "Practice"-Modus und fahrt sofort nach dem Start in die verkehrte Richtung: Nach dem ersten Checkpoint folgen Euch die Kontraheten in die andere Richtung.

LAST RESORT

COURIER CRISIS



Gorilla: Wenn Ihr einen Gorilla auf's BMX-Rad setzen wollt, gebt folgendes Paßwort ein:

SAVAGEAPES

Alien: Auch die Aliens beherrschen das riskante BMX-Springen. Für extraterrestrisches Fahrvergnügen nutzt Ihr das Paßwort

XFIFTYONEX

Bonuslevel: Um den geheimen Bonuslevel zu erreichen, drückt Ihr im "Neighborhood"-Auswahlbildschirm

L1 + R2

LEVEL	PASSWORT
1	EFLCIFCGKJ
2	IFLCIFCCKI
3	MFLCIFCOKJ
4	AFLCIFCKKJ
5	FHCLFIGCJL
6	FLCLFICCIL
7	FPCLFIOCJL
8	FDCLFIKCJL
9	KFLCIFCGII
10	OFLCIFCCII
11	CFLCIFCOIJ
12	GFLCIFCKIJ
13	FFCLFIGCCJ
14	FJCLFICCIJ
15	FNCLFIOCJJ

WCW NITRO



Alle Kämpfer: Wenn Ihr alle geheimen WCW-Schläger freischalten wollt, drückt Ihr im Hauptmenü die folgenden Tasten:

R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 SELECT

Big-Head-Modus: Um mit riesigen Köpfen durch den Ring zu raufen, drückt Ihr im Hauptmenü die Buttons

R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R2 SELECT

Mastercode: Wer die Masteroptionen nützen möchte, drückt im Hauptmenü die Tasten

R1 R1 R1 R1 R2 R2 R2 R2 L1 L1 L1 L1 L2 L2 L2 L2 SELECT

Ring-Select: Ihr wollt Euch den Ring aussuchen? Kein Problem mit unserem Ring-Code, den Ihr wieder im Hauptmenü eingebt:

L1 L2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 SELECT

Ring Skip: Ihr wollt auch im Match den Ring verändern? Dazu wechselt Ihr einfach in das Optionsmenü und drückt die Tasten

R1 R2 R1 R2 SELECT

Mit dem **SELECT**-Knopf klickt Ihr Euch nun jederzeit durch die verschiedenen Ring-Typen.

FATAL FURY REAL BOUT



Geheime Kämpfer: Wer die versteckten Prügelfreaks freischalten möchte, folgt unserer Anleitung:

1) Zuerst klickt Ihr Euch in die Kämpferauswahl und geht auf Billy, Andy, Mary oder Tung.
2) Nun drückt und haltet Ihr START.
3) Als nächstes drückt und haltet Ihr den B-Knopf.
4) Danach drückt und haltet Ihr die rechte C-Taste.
5) Als letztes drückt Ihr die Taste A oder einen der D-Buttons (also das Steuerkreuz).

NBA HANGTIME



Spielerwechsel: Wollt Ihr einen Spieler in eine andere Mannschaft stecken, gebt seinen Namen im "Name"-Bildschirm ein und als Pincode **0000**. Euer Lieblingsspieler ist nun in jedem Team mit Superkräften vertreten.
Mit Jordan und Shaq klappt dieser Trick leider nicht.

Cheatcodes: Euch stört die Musik, oder Ihr benötigt maximale Spielerpower? Unsere Cheatcodes gebt Ihr im "Tonight's Matchup"-Bildschirm ein.

EFFEKT	CODE
Tournament Modus	111
Kein Shoving	390
Kein Goal Tending	937
Turbo Passing	120
	127
Max Blocking	616
Max Speed	284
Max Stealing	709
Hyper Speed	552
Stealth Turbo	273
Unbegrenzt Turbo	461
Max Power	802
Keine Musik	048

Geheimcharakter: Wenn Ihr mit einem der Geheimspieler dunken wollt, gebt Ihr einen der untenstehenden Namen samt Pincode ein.

NAME	PIN
Ahrdwy	0000
Amrich	2020
Bardo	6000
Carlos	1010
Cliffr	0000
Daniel	0604
Danr	0000
Davidr	0000
Divita	0201
Dream	0000
Eddie	6213
Elliot	0000
Eugene	6767
Ewing	0000
Ghill	0000
Glennr	0000
Hgrant	0000
Jamie	1000
Japple	6660
Jason	0729
JC	0000
Jigget	1010
Jfer	0503
Jonhey	6000
Johnsn	0000
Kemp	0000
Kidd	0000
Kombat	0004
Malone	0000
Marius	1003

NAME	PIN
Marty	1010
Webber	0000
Mednik	6000
Miller	0000
Minife	6000
Morris	6000
Mortal	0004
Motumb	0000
Mourni	0000
Munday	5432
Mursan	0000
MXV	1014
Nick	7000
Nfunk	0101
Nobud	1010
North	5050
Patf	2000
Perry	3500
Pippen	0000
Quin	0330
Rice	0000
Rodman	0000
Root	6000
Shawn	0123
Smits	0000
Sno	0103
Stackh	0000
Starks	0000
Turmel	0322
Webb	0000

PANDEMONIUM 2



Cheats: Ihr benötigt 31 Leben oder wollt Nikki langfristig mit Waffen ausrüsten? Die untenstehenden Paßwörter helfen Euch dabei!

PASSWORT	EFFEKT
GETACCES	Levelselect
SKATBORD	schneller
MORMONES	Energie
IMMORTAL	31 Leben
MAKMYDAY	immer Waffe
NEVERDIE	unsterblich
GENETICS	Mutantenmodus
GONAHURL	Kamerarolle
JUSTKIDN	Monster

MADDEN NFL'97



Kinoformat: Wer das Spiel im zünftigen 16:9-Format verfolgen möchte, hält folgende Tasten gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2

Geheimteams: Um acht geheime Teams zu erhalten, wechselt Ihr zunächst in den "Exhibition"-Modus. Wählt zwei Teams aus und gebt anschließend den Namen **"TRIBURON"** ein. Zur Bestätigung drückt Ihr ✖. Nun kehrt Ihr mit ● in die Teamauswahl zurück. Hier solltet Ihr jetzt die All Madden All Time, 50's und 60's, All 70's, All 80's, das AFC Pro Bowl Team, Team Triburon, EA Sports Team und NFC Pro Bowl Team finden.

Geheimmenü: Wenn Ihr das geheime Optionsmenü auf den Bildschirm zaubern wollt, schaltet Ihr Eure Playstation mit der "Madden"-CD ein und haltet folgende Kombination gedrückt, sobald das Playstation-Logo erscheint:

⬇ + L1 + L2 + R1 + R2

Das folgende Menü sieht wie das übliche Startmenü aus, nur die Optionen haben sich verändert. Alternativ könnt Ihr "Madden NFL '97" auch komplett durchspielen.

Videorekorder: Ihr wollt Euch die härtesten Takedowns und brutalsten Blocks über einen digitalen Videorekorder anschauen? Dafür schaltet Ihr die Konsole an und haltet beim schwarzen Playstation-Bildschirm die Taste **R2** gedrückt.

JET RIDER

Wer in "Jet Rider" alle Strecken anwählen will, für den haben sich die Entwickler eine besondere Tortur ausgedacht: Wechselt in das Optionsmenü und stellt die Schwierigkeitsstufe auf "Amateur" sowie den "Trophy Presenter" auf "Male". Nun geht Ihr zurück ins Hauptmenü und drückt die Tasten

↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ←

Wechselt ins "Rader"-Auswahlmenü und geht wieder zurück ins Hauptmenü. Anschließend klickt Ihr Euch wieder ins Optionsmenü und stellt den Schwierigkeitsgrad auf "Professional" und den "Trophy Presenter" zurück auf "Rider's Choice". Nun geht's wieder zurück ins Hauptmenü, wo Ihr die finale Kombination eingebt:

↑ ← ↓ → ↑ ← ↓ →

COMMAND AND CONQUER 2

Paßwörter: Ihr bleibt in einem Level hängen? Mit diesen Paßwörtern kann Euch niemand aufhalten!

ALIIERTE	
2	PJ1OC3IEW
3	LHIXS1PYZ
4	9BFVYŻAZ8
5	P4XS4CZVC
6	FMNAE6U08
7	7XIQW4KQI
8	WPLAGLJ2G
9	4TNT8RJ21
10	FZ0ZY7ZQA
11	X9FJZVJZI
12	5RNHTXLRY
13	J7VEWVT09
14	OLHDAPYHL
15	T3BTIN5GM

SOVIETS	
2	17DUXFJ6C
3	VMBWOQ284
4	XN37MCCSO
5	LH06FZZQL
6	BUVV20LFF
7	AVYQ10YA8
8	LZRJTMQAN
9	YQX4C9GFH
10	1QESO8LE0
11	RKP0UOXJA
12	CDLKYL7Q4
13	8T5GGDK25
14	X5CDE0KN8

REBEL ASSAULT 2

Level Select: Auch die härtesten Rebellen beißen sich an Darth Vaders teuflischen Plänen die Zähne aus. Ihr kommt bei "Rebel Assault 2" an einer Stelle nicht weiter? Wenn Ihr alle Levels direkt anwählen wollt, gebt folgende Kombination ein und wechselt anschließend ins "Chapter Select"-Menü:

✖■✖✖✖▲

Level Select auf "Hard": Da auf jeder Schwierigkeitsstufe der Abspann variiert, haben wir auch das Paßwort für die härtesten Krieger und den höchsten Schwierigkeitsgrad herausgefunden:

✖▲■●✖▲

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Gaswolken: Wenn Ihr die grünen Gaswolken aktiviert, vergeßt Ihr besser nicht Eure Gasmaske! Um einen Gasangriff zu starten, haltet im Spiel **R1** gedrückt und betätigt anschließend:

↑ ← → ■ ● ✖

Levelselect: Der Weg in die Freiheit ist Euch zu mühseelig? Mit unserem Cheat dürft Ihr alle Levels direkt anwählen. Haltet im Hauptmenü **R1** gedrückt und betätigt dann

↓ → ← → ■ ● ■ ▲ ● ■ → ←

Playstation-Kino: Ihr wollt Euch alle Filme ansehen, seid aber zu faul, das Abenteuer am Stück durchzuspielen? Haltet einfach im Hauptmenü **R1** gedrückt und gebt die folgende Kombination ein:

↑ ← → ■ ● ▲ ■ → ← ↑ →

Papagei-Cheat: Das lästige Nachäff-Puzzle geht Euch auf den Keks, und Ihr habt keine Lust, anderen nach der Pfeife zu tanzen? Mit unserem Papagei-Cheat löst Ihr jedes Wiederholungsrätsel mit einem einzigen Wort oder Pfeifer! Haltet im Spiel **R1** gedrückt und gebt die folgende Kombination ein:

▲ ↑ ● ← ✖ ↓ ■ →

STEEP SLOPE SLIDERS

Slope Shooter: Bevor Ihr zur "Steep Slope Shooter"-Ballerei zugelassen werdet, müßt Ihr erst alle acht Flitzer auf einem Kurs besiegen. Im Titelbild bei der Aufforderung "Press Start" haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

L + R + X + Y + Z + B + C

Betätigt nun die **START**-Taste und klickt Euch mit **A** ins Optionsmenü. Dort haltet Ihr weiterhin alle Tasten (bis auf **A** und **START**) gedrückt und wählt mit der **A**-Taste "Exit" an. Der "Steep Slope Shooters"-Bildschirm erscheint.

TWISTED METAL 2

Paßwörter: Das Rennen wird Euch zu schwierig? Mit den Paßwörtern von Andre de Groot aus Hamm seid Ihr die Champs! Leider haben nicht alle Codes in diese MAN!AC gepaßt, nächsten Monat gibt's die restlichen Tastenkombinationen.

GRASSHOPPER	
Moskau	▲ ✖ ●
Paris	✖ ▲ ● ■ ■ ●
Amazonia	✖ ● ● ▲ ●
New York	● ▲ ✖ ● ■
Antartica	✖ ■ ■ ● ▲
Holland	▲ ▲ ✖ ■ ● ▲
Hong Kong	● ■ ■ ● ✖ ▲
Dark Tooth	✖ ✖ ■ ■

MR. GRIMM	
Moskau	▲ ▲ ✖ ✖ ●
Paris	● ✖ ▲ ■ ▲ ✖
Amazonia	✖ ● ● ▲ ▲ ▲
New York	▲ ● ✖ ●
Antartica	● ▲ ✖ ▲ ✖
Holland	✖ ✖ ▲ ● ✖
Hong Kong	✖ ● ▲ ■ ■
Dark Tooth	■ ▲ ● ● ▲

OUTLAW2	
Moskau	✖ ● ▲
Paris	▲ ▲ ✖ ● ▲
Amazonia	▲ ■ ■ ■ ▲
New York	● ✖ ▲ ▲ ▲
Antartica	✖ ▲ ■ ✖ ▲
Holland	✖ ■ ■ ▲
Hong Kong	▲ ✖ ■ ✖ ✖
Dark Tooth	● ✖ ▲

SHADOW	
Moskau	■ ▲ ▲
Paris	▲ ▲ ✖ ■ ▲
Amazonia	▲ ■ ■ ■ ▲
New York	✖ ✖ ● ■
Antartica	● ✖ ● ● ✖ ●
Holland	● ▲ ■ ▲ ■
Hong Kong	● ▲ ■ ✖
Dark Tooth	● ▲ ▲ ●

AXEL	
Moskau	✖ ▲ ✖ ✖
Paris	● ▲ ■ ▲
Amazonia	▲ ▲ ■ ● ●
New York	▲ ■ ■ ✖
Antartica	✖ ✖ ▲ ■ ▲ ●
Holland	● ✖ ● ▲ ● ●
Hong Kong	▲ ✖ ● ✖ ✖ ●
Dark Tooth	▲ ■ ▲ ■ ■

HAMMERHEAD	
Moskau	▲ ✖ ✖ ✖
Paris	● ▲ ■ ▲
Amazonia	▲ ✖ ▲
New York	▲ ▲ ✖ ▲ ✖ ✖
Antartica	▲ ✖ ▲ ● ✖ ■
Holland	▲ ■ ■ ✖ ■
Hong Kong	● ▲ ● ■ ■ ▲
Dark Tooth	● ● ● ▲ ✖

MR. SLAM	
Moskau	✖ ✖ ▲ ■ ✖
Paris	✖ ● ✖ ■
Amazonia	● ▲ ■ ■ ✖
New York	▲ ✖ ● ■ ●
Antartica	▲ ▲ ● ▲ ▲
Holland	● ●
Hong Kong	■ ▲ ▲
Dark Tooth	■ ■ ▲ ■ ✖

Neben seinen "Twisted Metal 2"-Codes hat Andre de Groot auch ein interessantes "Nightmare Creatures"-Paßwort für Euch: ✖↑●●●✖■▲ führt Euch zurück ins Hauptmenü. Dort wählt Ihr "Start Game" an und dürft als Monster zum Kampf antreten, den Level aussuchen und Euch mit allen Gegenständen ausrüsten.

BLOODY ROAR

PS Wer die geheimen Combos und Specials von "Bloody Roar" nicht beherrscht, hat an Endgegnerin Uriko lange zu knabbern. Unsere Move- und Combo-Liste sollte Euch auf die Sprünge helfen!

Big Head-Modus: Wenn Ihr mit einem Riesenkopf zum Match antreten wollt, "erleuchtet" Ihr in der Charakterauswahl Euren Favoriten und haltet **L2** gedrückt. Nun wählt Ihr den Helden mit ● an. Dieser Trick gilt nur für den eigenen Charakter, der Gegner bleibt davon unberührt. *oe*

LONG





High Punch	→+P
Turning Punch	↘+P
Bowling Punch	↙+P
Head Strike	↖↑↗+P
Doublehit Jump	→+K
Mid Kick	↘+K
Sweep Kick	↙+K
Roundhouse	←+K
Reverse Kick	↖↑↗+K
Charging Punch	↓↘→+P
Doublekick	↓↘→+K
Charging Elbow	↓↙←+P
Headstomp	↓↙←+K
Earthquake	↓↙←+B
Neckthrow	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+K (P)
4 Hits	P P P P (K)
Quatro-Special	P P P Special
Slidecombo	P K ↓+K
Rushcombo	P →→+K (P)
Groundcombo	P ↓↓+K (P)
Beasthits	B P P (K)
Beastcombo	B B B
Beastattack	B B →+B
Beastslide	B B ↓+B
Beastspecial	B B Special
Short Beastslide	B ↓+B
Beastrush 1	6 mal →+B
Beastrush 2	6 mal ←+B
Beastrush 3	6 mal ↓+B
Beastrush 4	6 mal ↑+B
Beaststomp	B B B ↓↙←+K

YUGO





Mid Punch	→+P
Rising Punch	↘+P
Turning Punch	↙+P
Elbowslam	↖↑↗+P
Axekick	→+K
Mid Kick	↘+K
Low Kickout	↙+K
Spinning Kick	←+K
Jumpkick	↖↑↗+K
Rushing Elbow	↓↘→+P
Juming Knee	↓↘→+K
Uppercut	↓↙←+P
Flipkick	↓↙←+K
Beast Jump	↓↙←+B
Beast Neck Rip	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+K (P)
4 Hits	P P P K
4 Hit Slide	P P P ↓+K
Beastslide	P P P ↓+B
Specialcombo	P P P Special
Rushing Punch	P P →+P
3 Hits	P P K
3 Hit Slide	P P ↓+K
Beastcombos	P P B Special
Doublekick	P K K
Kickcombos	P K ↓+K
Crouching Combo	↘+P ↘+P ↘+P
Groundcombos	↓+P ↓+K
Spinpunches	←+P ←+P ←+P
Beastspin	←+P ←+P ←+B
2 Hit	←+P ↓+P
Slidekicks	↘+K K
Groundkicks	↓+K P K
Groundspecial	↓+K P Special
Rushslide	→→+K ↓+K
Beastcombo	B B B
Beastspecial	B B Special
Beastpunch	B ↓+P
Beastkick	B ↓+K
Multibeast	B ↓+B
Elbowcombo	↓↘→+P →+P →+P
Neckkick	↓↙←+B K
Beaststorm	→→+B
Beastretreat	←←+B
Beastjump	↗→+B
Beastcrouch	↙+B B
Beastuppercut	↘+B ↓+P
Offensive Jump	↑→+B
Defensive Jump	↑←+B
Stomp	↑+K
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

FOX

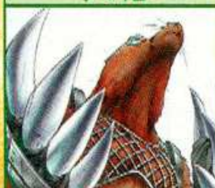




Mid Swipe	→+P
Rising Swipe	↘+P
Double Low	↙+P
Flip	↖↑↗+P
Stepin Kick	→+K
Mid Kick	↘+K
Standing Sweep	↙+K
Roundhouse	←+K
Flipkick	↖↑↗+K
Mid Strike	↓↘→+P
Rising Kick	↓↘→+K
Charge Strike	↓↙←+P
Windmill Kick	↓↙←+K
Beast Swipe	↓↙←+B
Beast Claw	↓↘→+B
Rolling	↓↙←
2 Hits	P K
Quatro-Punch	P P P P
Slide	P P P ↓+K
3 Hits	P P K
Jump Combo	→+P P P ↑+K
Flying Kicks	↗+K K K K P
Retreat	↖+K P P
Crouch-Punch	↘+P P P
Kneeattack	↓+K K
Sweepcombo	↓halten+K K
Roundhouse	→+P P P ←+K
Sweepattack	→+P P P ↓+K
Skypunch	↑+P P
Jumping Punch	↑halten+P P
Dashkicks	→→+K K
Wheelpunch	↓↘→+P P
Specialcombo	P P P P SP
Retreatkicks	↖+K ↖+K ↖+K
Beast Kick	B B B B ↑+K
Beast Special	B B Special
Highfly	↗+K ↗+K ↗+K
Kickcombos	←+K K ↓+K
Flying Punches	↑+P ↑+P
Beastpunches	P P B B
Superkick	↗→+B
Stompattack	↗↓+B
Beaststorm	→+B B
Punchstrike	↓↘→+P P
Strikecombos	↖+K ↑+P ↑+P
Defensive	↖+K ↑+P B
Jumpcombos	↗+K ↗+P
Armattack	↗+K ↑+P ↑+P
Offensive	↗+K ↑+P B
Slidepunches	→+P P P ↓+K
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

BAKURYU





Turning Swipe	→+P
Rising Swipe	↘+P
Leg Strike	↙+P
Jump Over	↖↑↗+P
Flipkick	→+K
Shin Kick	↘+K
Sweep	↙+K
Sidekick	←+K
Flipkick	↖↑↗+K
Airthrow	↓↘→+P
Ninja Disappear	↓↘→+K
Charge Palm	↓↙←+P
Ninja Disappear	↓↙←+K
Beast Uppercut	↓↙←+B
Beast Slash	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+K (P)
5 Hits	P P P P →+P
Quatro-Special	P P P P Special
Flying Fist	P P P ↑+P
Mid/Low-Combos	P P P ↓+K P
Quatrocombos	P P K K
Quatroslide	P P K ↓+K
Retreat	↘+P P Special
3-Kick	K K K
Kickcombos	K K →+K ←+K
Kickspecial	K K Special
Spincombo	→+K ←+K
Sweepattack	↘+K →+K
Dashkicks	→→+K K K
Dashattack	→→+K K ↓↘→+K
Running Kicks	Rennen+K K
Beastjump	↗→+B
Beastcombo	B B B
Beastslide	B B ↓+B
Beastcombos	B B ↓+K →+K
Beastspin	B B ↓+K ↓+K
Beastattack	→+B B B B B
Beastspecial	→+B B Special
Beastkicks	→+B K K K
Beastkicks 2	→+B K K ←+K
Stompstomps	↓+B B B B B
Beaststomp	↗↓+B
Beastdash	→→+B
Beastretreat	←←+B
Beaststrike	Rennen + K K
4 Hit-Combos	P K K K
Combospecial	P K K Special
Beasthit	↑+B
Beastspin	←+B
Superstomp	↑+ jede Attacke
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

GADO



Elbow	→+P
Mid Punch	↘+P
Turn Punch	↙+P
Juming Chop	↖↑↗+P
Knee	→+K
Roundhouse	↘+K

Sweep	↙+K
Reverse Kick	←+K
Face Stomp	↖↑↗+K
Doublehit	↓↘→+P
Axekick	↓↘→+K
Powerpunch	↓↙←+P
Triblekick	↓↙←+K
Beastslash	↓↙←+B
Beastrip	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+P (K)

Rushpunch	P P →+P
Rushkick	P P →+K
Groundbeast	P P ↓+B
3 Hits-Rush	→+P P P
Rushcombos	→+P K
Crouching Punch	↘+P P
Groundkick	↘+P ↓+K
Beastcombos	↘+P →+B B
Beastcombos 2	←+P P B B
Triplekick	K K K

Kickcombo	K K →+K K K
Kickcombos	K K →+K ↓+K K
Beastkick	K ←+P P B
Rushkick	K →+K K K
Beastcombos 1	K ↓+B
Triblebeast	B B B



Beastslide 1	B B ↓+B
Beastkicks	B B →+K K K
Beastcombos 2	B B →+K ↓+K K
Beastspecial	B ↓+B B Special
Beastrush	→+B B
Rushspecial	→+B Special
Doublehitcombo	↓↘→+P K
Doublehitslide	↓↘→+P ↓+K
Beastslide 2	↘+B ↓↘→+B
Beastspin	←+B

Beastjump	↑+B
Beaststrike	↗→+B
Rushslide	→+K ↓+K K
Offensive Kicks	→+K K K
Beastspecial 3	↓+B B Special
Beastretreat	←←+B
Jumpkick	↑+K
Stompattack	↗↓+B
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

GREG



High Slam	→+P
Mid Punch	↘+P
Backhand	↙+P
Jumpstrike	↖↑↗+P
Speppin-Kick	→+K
Lowkick	↘+K

Back Leg	↙+K
Liftkick	←+K
Rising Kick	↖↑↗+K
Leg Grab	↓↘→+P
Liftthrow	↓↘→+K
Wind Up-Punch	↓↙←+P
Chargeup-Kick	↓↙←+K
Back Liftthrow	↓↙←+B
Slamthrow	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+P (K)

Triplepunch	P P P
Groundpunch	P P ↓+P
Punchslash	P P →+P
Chargecombo	P K ↓↙←+K
Grabcombo	P ↓+B ↓↘→+P
Slidepunch	↘+P P P
Groundcombos	↓+P ↓+K K
Groundthrow	↙+P ↓↘→+K
Doublehit	←+P ↓+P
Doublecombos	←+P →+K

Jumping Fist	↑+P P
Fistdive	↑+P ↓+P
Rushfist	→→+P P
Groundrush	→→+P ↓+K
Beastspin	→+K ←+B
Beastcombos	←+K K B B B



Beastcombo	B B B B B ↓+B
Beastspecial 1	B B Special
Beastdash	B →+B
Beastslide	B ↓+B
Beastspecial 2	→+B Special
Beastquartett	←+B B B B
Groundbeast	←+B B B ↓+B
Windcombos	↓↙←+P ←+P
Beastslam	↓↘→+B B B B
Stompattack	↗↓+B

Beastspecial 3	←→+B Special
Beastretreat	←←+B
Beastjump	↑+B
Beaststrike	↗→+B
Jumpkick	↑+K
Groundattack	↓+Attacke
Dashattack	Rennen+Attacke
Groundkick	↓halten+K
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

MITSUKO



Headpunch	→+P
Lifting Punch	↘+P
Overhead Swipe	↙+P
Double Fistslam	↖↑↗+P
Mid Knee	→+K
Shin Kick	↘+K

Sweep	↙+K
Headbutt	←+K
Facekick	↖↑↗+K
Neckslam	↓↘→+P
Neckthrow	↓↘→+K
Headstrike	↓↙←+P
Earthquake	↓↙←+K
Wind Up	↓↙←+B
Liftthrow	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+P (K)

Triplepunch	P P P
Triplecombos	P P K
Slidecombos	P P ↓+K
Beastcombo 1	P P B B
Beastdash 2	P →+B
Beastjump	P ↓+B B ↑+B
Specialpunch	P Special
3 Hits	P K P
Dashkick	→+P K
Dashcombos	→+P →+K K

Groundcombos	↓+P ↓+K
Groundpunch	↙+P P
Beastdash 2	B B →+B
Beastcombos	B B ↓+B B ↑+B
Beastspecial	B B Special
Flying Beast	↙+B B ↑+B



Superdash	→→+B
Beastretreat	←←+B
Beaststorm	↓↙←+B B B B...
Beastwind	↓↙←+B →+B
Kickcombos	K P
Dashkick	→+K K
Groundkick	↘+K ↓+K ↓+K
Airkick	↑+K
Superkick	↗→+B
Stompattack	↗↓+B



Beastjump	↑+B
Groundattack	↓+Attacke
Dashattack	Rennen+Attacke
Groundkick	↓halten+K
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

ALICE



Mid Slash	→+P
Mid Punch	↘+P
Spinning Leg	↙+P
Head Attack	↖↑↗+P
Flipkick	→+K
Shin Kick	↘+K

Legkick	↙+K
Reverse Kick	←+K
Rising Kick	↖↑↗+K
Spin Attack	↓↘→+P
Handstand Kick	↓↘→+K
Forearm Attack	↓↙←+P
Flip Kick	↓↙←+K
Jump & Land	↓↙←+B
Headthrow	↓↘→+B
Rushing Attack	→→+P (K)

Triplepunch	P P P
Dashcombo 1	P →+P B B B →+B
Dashcombo 2	P →+P B B B ↓+B
Dashcombo 3	P →+P B B B ←+B
Dashcombo 4	P →+P B B K
Flying Kicks	P K K →+K
Groundkicks 1	P K K ↓+K
Spinkicks 1	P K K ←+K
Dashpunch	→+P →+P
Beastcombo 1	↘+P P P B B →+B

Beastcombo 2	↘+P P P B B ↓+B
Beastcombo 3	↘+P P P B B ←+B
Groundcombos 1	↘+P P B ↓+K
Groundcombos 2	↘+P ↓+K ↓+K
Retreatkick 1	↙+P K
Retreatspecial	←+P P Special



Retreatkick 2	←+P P K
Retreatkick 3	←+P K
Dashkick	K K →+K
Groundkick	K K ↓+K
Spinkicks 2	K K ←+K
Kickcombos	→+K ←+K
Groundkicks 2	→+K ↓+K ↓+P
Groundkicks 3	↓+K ↓+K
Superkick	↗→+B
Stompattack	↗↓+B

Beastattack 1	B B B →+B
Beastattack 2	B B B ↓+B
Beastattack 3	B B B ←+B
Beastkick 1	B B ↓+K
Beastkick 2	↓+B ↓+B B
Beastkick 3	↓+B ↓+B ↓+K
Flipcombo	↓↙←+K ←+K
Beastjump	↓↙←+B Special
Wurf 1	P+K
Wurf 2	↓+P+K

Da viele "Bloody Roar"-Spieler die Tastenbelegung an die eigenen Vorlieben anpassen, haben wir die Kürzel allgemein gehalten: **P** steht für Punch, **K** für Kick und **B** für Beast-Attacke. Einige Combos sind sehr flexibel: "Special" bedeutet einen beliebigen 90°-Move aus dem Hiebsortiment des jeweiligen Helden.

GRAND THEFT AUTO

TEIL 2: SAN ANDREAS & VICE CITY

PS In der letzten MAN!AC haben wir Euch in die Großstadtgangs von Liberty City eingeführt, diesen Monat erfahrt Ihr alles über die geheimen Missionen sowie versteckte Extras. Last but not least erhaltet Ihr auf Seite 3 unseres Player's Guide alle vorhandenen Cheatcodes!

Mandarin Mayham: San Andreas ist in der Hand eines chinesischen Mafia-Clans. Ihr solltet Euch hüten, den Paten über's Ohr zu hauen! Nachdem Ihr Eure Gangsterkarriere auf dem nordwestlichsten Grundstück begonnen habt, schnappt Ihr Euch flink die zahlreichen Multiplikatoren. Die meisten Extras sind leider schwer zu erreichen: Die Stadt ist in Terrassen aufgeteilt; sucht nach kleinen Gassen, durch die Ihr an die Kisten kommt. Statt der Geheimmissionen wie in Liberty City erwarten Euch in San Andreas zünftige Stunt-Einlagen: Wenn Ihr einen herumstehenden Wagen (10) besteigt, kommt keine Rückmeldung, Ihr kassiert nur Punkte durch gewagte Sprünge. Die passenden Sprungschanzen und Pisten findet Ihr ganz in der Nähe, Ihr müßt Euch nur aufmerksam umschauen. Fahrt zum Beispiel zu dem nordöstlichsten Grundstück von Richman und steigt in den grünen Flitzer. Nun tuckert Ihr ein paar Meter nach unten, stellt Euch mitten auf den Gehsteig und richtet Euren Kühler präzise nach Süden. Nun gebt Ihr Vollgas! Nachdem Ihr einen Garten niedergemäht habt, rast Ihr auf eine Plattform und springt über einen Wassergraben. Im Park kommt Eure ramponierte Karre wieder zum stehen – Ihr kassiert einen großzügigen "Wahnsinniger Stunt"-Bonus!





Unglaubliche Sprünge mit den Stuntautos: Schnappt Euch einen der herumstehenden Wagen und sucht in der Nähe nach Sprungschanzen!

Tequila Stammer: In der zweiten Mission von San Andreas lohnt sich ein Streifzug durch Chinatown und Umgebung: Ihr beginnt in Glen Wood, bei einem kleinen Abstecher nach Norden und Westen kassiert Ihr zwei Multiplikatoren. In Chinatown verschafft Euch ein Haufen Bestechungsgeld eine solide Grundlage für Werkstattkosten und andere Ausgaben. Einige Brücken besitzen keine Leitplanke: Schubst Ihr andere Verkehrsteilnehmer in den Abgrund, kassiert Ihr zwar Zerstörungspunkte, die Cops lassen jedoch von Euch ab!

Auch einige versteckte Wagen gibt es hier zu entdecken, wovon aber nicht alle für Stunts gedacht sind. Ganz im Südwesten der Karte entdeckt Ihr eine gelbe Insel, die Zugbrücke davor ist jedoch geschlossen. Auf dem Rasen daneben steht ein Motorrad. Startet es, aber rast nicht ins Wasser! Mit etwas Anlauf gelingt Euch der Sprung auf die Insel; dort müßt Ihr sofort wieder bremsen und nach rechts schlittern – ansonsten landet Ihr geradewegs im Kanal!



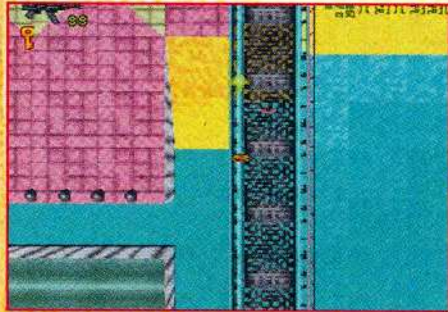
Das grüne Motorrad in Sunview ist gut getarnt: Springt damit über die Brücke!

Für die Autoschieberei empfehlen wir Euch ebenfalls East-Sunview: Autowerkstatt und Hehler liegen nahe beieinander, den Cops entkommt Ihr auf den breiten Straßen mit Leichtigkeit. Beim Umgang mit dem Raketenwerfer solltet Ihr immer einen großen Abstand zum Ziel wahren, sonst fackelt Ihr Euch selbst an. Die Amok-Wagen sind für wüste Rempeleien und Fußgänger gedacht: Wechselt anschließend sofort das Fahrzeug, die ramponierten Kisten fliegen nach zu vielen Remplern in die Luft.

LEGENDE	
1	Multiplikator
2	Flammenwerfer
3	Amok-Panzer
4	Schußsichere Weste
5	Raketenwerfer
6	Pistole
7	Startpunkt
8	Maschinengewehr
9	Amok-Auto
10	Geheimmission
11	Gefängnisschlüssel
12	Bestechungsgeld
13	Telefon (4 Aufträge)
14	Amok-Waffe

Ihr habt ellenlange Paßwort- und Wertelisten oder Cheats erspielt? Genauso mühseelig wie für Euch das Aufschreiben, ist für uns das Abtippen! Schickt Ihr uns Eure Cheats auf Diskette, spart Ihr uns einen Haufen Arbeit; zudem könnt Ihr für jeden Trick einen wertvollen Preis abräumen. Wir freuen uns auf digitale Zuschriften im "Word"-Format auf 3,5 Zoll-Diskette!

LAST RESORT





Über die Brücke zum Amok-Panzer: Seid Ihr nach langem Fußmarsch angekommen, randaliert Ihr mit den Kanonenkugeln.

NAME	CHEAT
BSTARD	alle Waffen unbegrenzt Munition 99 Leben 5 Multiplikatoren Schlüssel Weste Koordinaten Levelanwahl 4 Cops
THESHIT	alle Waffen unbegrenzt Munition 99 Leben 5 Multiplikatoren Schlüssel Weste Levelanwahl
WEYHEY	9999990 Punkte
BLOWME	Koordinaten
EATTHIS	4 Cops
CAPRICE	Levelanwahl

Bent Cop Blues: Die Cops von Vice City zählen zu den härtesten: Ihre Wagen sind blitzschnell und sie feuern mit MGs auf Euch. Verfolgen Sie Euch, solltet Ihr nie lange im selben Flitzer bleiben, denn sonst jagen sie Euch locker in die Luft. Auch doppelte Polizeisperren behindern häufig Euer Weiterkommen: Sie zu durchbrechen ist Selbstmord – Ihr müßt versuchen, die Straßensperren zu umfahren!

Um an den nützlichen Amok-Panzer auf der Insel südöstlich von Vice Beach zu gelangen, marschiert Ihr schnurstracks über die Brücke nördlich davon. Auf dem Weg findet Ihr zudem eine kugelsichere Weste.

Wollt Ihr eine neue Todesart kennenlernen? Sucht eine Bahnlinie und geht auf die Gleise: Der Strom brutzelt Euren Helden zu Tode, nur sein Skelett bleibt einsam liegen!

Die geparkten Autos enthalten fast alle eine Alarmanlage, die nach wenigen Sekunden eine Bombe zündet. Gebt einmal kurz Gas und laßt die Wagen in eine Warteschlange an einer Kreuzung rollen. Die Hehler nehmen Euch in dieser Stadt leider nur noch wenige Autos ab.

Raster Blaster: Auch in dieser Mission erwarten Euch eine Menge Autobomben. So hetzt Euch der Limousinenbesitzer mit seinen ferngesteuerten Bomben quer durch die Stadt – wer überleben will, darf niemals auf die Bremse treten!
Vice City eröffnet Euch neben den Straßen eine zweite Spielebene: Via Feuerwehrleiter klettert Ihr auf die Dächer und sucht dort nach Extras. Düst zum Beispiel in den Nordwesten von Little Dominica (Bild) und steigt auf das orange Hochhaus. Mit Hilfe weiterer Leitern marschiert Ihr über mehrere Häuser, auf denen einige Schätze lagern. Auf der Karte sind die Treppen durch kleine schwarze Striche markiert; schaut genau hin, könnt Ihr die Verbindungen erkennen. Doch Vorsicht: Die Dächer haben kein Geländer – paßt Ihr nicht auf, fallt Ihr in die Tiefe. Nur die niedrigeren Dächer könnt Ihr mit einem Sprung erreichen!
Telefone mit Aufträgen sind in Vice City rar: Lauscht nach dem Klingelgeräusch, auch einzelne Telefonzellen schellen in diesem Level. Den Amok-Panzer auf der Insel könnt Ihr diesmal ebenfalls ergattern, ansonsten gilt todesmutige Zerstörung: Die Aufträge verschaffen Euch nur wenige Punkte. Ein Tip am Rande: Die Cops verlieren Eure Spur, wenn Ihr Euch einige Zeit durch Hinterhöfe schleicht!
Links findet Ihr eine Liste mit allen Cheats, die Ihr als Namen eingeben müßt. Leider funktionieren sie manchmal nicht gleich beim ersten Versuch – gebt sie zwei- bis dreimal ein! *oe*



Per Feuerleiter erklimmt Ihr ein Hochhaus und springt von Dach zu Dach

LEGENDE	
1	Multiplikator
2	Flammenwerfer
3	Amok-Panzer
4	Schußsichere Weste
5	Raketenwerfer
6	Pistole
7	Startpunkt
8	Maschinengewehr
9	Amok-Auto
10	Geheimmission
11	Gefängnisschlüssel
12	Bestechungsgeld
13	Telefon
14	Amok-Waffe
15	Autobombe

Ihr habt Levelkarten gezeichnet und sie mit Anmerkungen versehen? Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, schickt sie uns auf weißem Papier (kein Karo, keine Bleistiftzeichnungen). Für digitale Karten auf Diskette sind wir besonders dankbar: Mit TIF- und PCX-Files seid Ihr bei der nächsten Gewinnerziehung dabei.

MIRAMIRE
VICE BEACH
CORAL CITY
VICE SHORES
LITTLE DOMINICA
GREEK HEIGHTS
LITTLE BOGOTA
FELICITY
RICHMAN HEIGHTS

LAST RESORT

GOLDENEYE

N64 Der Agent seiner Majestät meldet sich zurück: In unserer Komplettlösung beschränken wir uns auf die Schlüsselszenen aller Schwierigkeitsgrade und halten Euch nicht mit der Schilderung jedes Schußwechsels auf. Folgt unseren Vorgaben auf eigene Gefahr. Viel Erfolg!

Mission 1: Arkangelsk, Part 1: Dam

Den ersten Wächter erledigt Ihr mit Schalldämpfer, dann rennt Ihr links am Wachturm vorbei und erschießt alle anderen. Auf dem Turm liegt das Scharfschützengewehr, dessen Zielerfassung Ihr im Gegensatz zu anderen Waffen mit dem C-Knopf mehrfach zoomt. Rennt nach dem Tunnel rechts an der Wand entlang und stürmt den Bunker von hinten. Achtet auf die Tonnen mit Totenkopf-Symbol, denn diese explodieren unter Beschuß! Spielt Ihr auf "Agent", sackt Ihr in diesem Abschnitt eine kugelsichere Weste ein, bevor Ihr das Tor mit dem roten Schalter öffnet, und der Lastwagen weiter vorrückt. Betretet Ihr den zweiten Hof, achtet Ihr nicht nur auf die Soldaten im Turm, sondern auch auf den, der geradewegs auf den Alarmknopf zurennt. Erschießt diesen Wächter aus der Distanz mit den Sniper-Rifle. Durchquert den Bunker zur Rechten und seht hinter den Kisten nach: Dort befindet sich der Monitor, an dem Ihr im "00 Agent"-Level Euer Modem anstöpselt. Danach zerschießt Ihr das Vorhängeschloß und betretet den Damm. Auf jedem der Wachtürme patrouilliert ein Soldat, den Ihr mit dem Sniper-Gewehr erledigt. In den Wachtürmen findet Ihr jeweils einen Alarmknopf, den Ihr mit mehreren Schüssen sprengt. Die Treppen führen in einen schwer bewachten, unterirdischen Gang: Hinter jeder Ecke und Kiste lauert ein Soldat, einige davon erspäht Ihr durch Eure Zielvorrichtung und macht sie aus sicherer Distanz unschädlich. Am besten betretet Ihr den Gang durch den entferntesten der drei Bunker und biegt nach rechts ab. Im Kontrollraum holt Ihr Euch die gewünschten Daten mit Druck auf die B-Taste. Kehrt auf den Damm zurück und springt über die Stiegen in den Abgrund.


Umgeht den Bunker und greift die Wachen von hinten an

Part 2: Facility

Durch den Lüftungsschacht gelangt Ihr in die Truppenlatrine. Verlaßt die Toiletten und bekämpft von oben patrouillierende Wachen mit der schallgedämpften PP7, bevor Ihr die Treppen herabsteigt. Ist alles ruhig, geht Ihr nach unten, öffnet linker Hand die erste Tür (davor könnt Ihr noch die kugelsichere Weste auf einer Kiste rechts aufsammeln) und geht ein paar Schritte. Zur Linken erblickt Ihr den Wächter, der die "Keycard B" in der Tasche hat – ein Kopfschuß, und er läßt den Schlüssel fallen.
Jetzt könnt Ihr die Sicherheitstür im Hauptgang öffnen: Dahinter lauern weitere Wächter, die Ihr erledigt ohne den Computer hinter ihnen zu treffen. Den Rechner benötigt Ihr, um die Security-Tür links am Ende des Gangs kurz zu öffnen. Beeilt Euch, denn Ihr müßt unter Zeitdruck zwei Türen durchlaufen. Bei den Schließfächern erwarten Euch die ersten beiden Wächter eines größeren Trupps, der Euch auf den nächsten Metern (hinter den nächsten Türen) ins Kreuzfeuer nimmt. Habt Ihr den Gang gesäubert, sucht Ihr in den Räumen links und rechts nach Dr. Doak. Sollte sich der Kontaktmann nicht unter den Weißkitteln befinden, keine Panik: Vielleicht ist er im ersten Stock, wo Wissenschaftler in den Labors brüten. Doch zuerst müßt Ihr im Computerraum am Ende des Gangs weitere Wächter ausschalten und mittels des linken Terminals die Sicherheitstür öffnen. Damit gelangt Ihr in den ersten Stock, in dem Ihr nach Dr. Doak suchen könnt. Habt Ihr von ihm den Decoder erhalten, öffnet Ihr damit die letzte Tür, die Euch in den Tankraum führt. Nehmt jetzt die Haftminen in die Hand, redet mit 006 und verteilt die Minen an die gewaltigen Stahlbehälter. Sobald das Gespräch beendet ist, jagt Ihr – von eintreffenden Feinden unberührt – die Tanks aus sicherer Entfernung in die Luft. Hat die Explosion alles zerstört, verlaßt Ihr den Level.


Schaltet den laufenden Soldaten aus, bevor er den Alarmknopf am Wachhaus betätigt!



Im geheimen Labor für chemische Kampfstoffe trefft Ihr den Doppelagenten Dr. Doak

Part 3: Runway

Raus aus dem Gebäude und ab in die Baracken links. Hier bewachen zwei Soldaten den Flugzeugschlüssel, den Ihr einsackt. Rennt wieder nach draußen, aber am Rollfeld vorbei, da hinter dem Fels (vom Startpunkt aus gesehen rechts) ein Panzer wartet. Springt drauf und setzt Euch mit der B-Taste in den Geschützturm. Fahrt auf's Rollfeld und richtet Eure Kanone auf die Geschützstellungen, die Ihr auf "00 Agent" in jedem Fall zerstören müßt. Bevor Ihr mit dem Panzer das Flugzeug erreicht, vernichtet Ihr noch die beiden MG-Stellungen dahinter mit einem Schuß. Ist das erledigt, verlaßt Ihr im Flieger den Level.



Bevor Ihr mit dem Flugzeug gefahrlos fliehen könnt, müßt Ihr die umliegenden Geschütztürme mit dem Panzer zerstören.

Mission 2: Severnaya
Part 1: Surface

Haltet Euch schnurgerade auf dem verschneiten Weg, bis am Horizont die Satellitenschüssel auftaucht, an der Ihr Euch orientieren könnt. Erst wenn der Weg an einer T-Kreuzung endet, biegt Ihr nach rechts ab und lauft geradeaus über eine


Achtung 00-Agenten: Hinter diesen Kisten entdeckt ihr das Terminal, das Ihr mit Eurem Spezialmodem anzapft.


Schleicht Euch von hinten an diesen Wächter heran und schaltet Ihn aus: Er hat den Schlüssel zum Wachraum.

weitere Kreuzung. Betretet das linke Gebäude am Ende des Weges. Ein Offizier tritt Euch entgegen: Seinen Schlüssel benötigt Ihr für die linke Hütte an der allerersten Kreuzung. Holt Euch dort den Schlüssel zum Safe, den Ihr auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden öffnen müßt. Jetzt zurück zur Satellitenstation: Stürmt die Treppe hinauf und schaltet den Computer mit der B-Taste aus. Links hinter dem Satellitengebäude erreichen "Secret"- und "00"-Agenten umzäunte Baracken. Dort entnehmt Ihr dem Safe die gesuchten Pläne.



Stellt Euch vor den Satelliten-Computer und deaktiviert ihn mit dem B-Knopf – jetzt nichts wie raus hier!

Verlaßt schnell das umzäunte Areal, rennt nach rechts, aber linkerhand am Satellitengebäude vorbei. Haltet Euch bei der Y-Gabelung links und Ihr erreicht den Ventilationsschacht. Während Ihr Euch heranstürmende Feinde vom Leib haltet, schießt Ihr die vier Schlösser des Ventilationsgitters in Stücke.

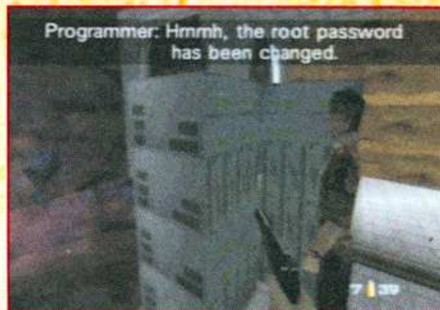
Part 2: Bunker

Im Bunker werden Euch vor allem die Überwachungskameras gefährlich, die Ihr auf "Secret-" und "00 Agent"-Level in jedem Fall ausschaltet. Ein gezielter Schuß direkt in die Linse sollte genügen; hat Euch die Kamera aber zweimal erfaßt,



Folgt dem Hacker Boris in den Computerraum

schrillt der Alarm. In diesem Fall turnen schwarzgekleidete Spezialeinheiten durch den Bunker – viel Spaß! Um Euch das zu ersparen, stellt Ihr Euch zu Beginn des Levels vor die verglaste Tür ohne diese zu öffnen. Zielt durch die Scheibe, dahinter erkennt Ihr bereits die erste Kamera. Verlaßt den Raum erst, wenn Ihr sie durch die geschlossene Tür ausgeschaltet habt. Einer der nächsten Wächter ist Besitzer einer Security-Keycard, die Ihr auf jedem



Boris hackt sich für Euch ins Computernetz von Janus ein – dummerweise löst er dabei den Alarm aus!

Schwierigkeitsgrad benötigt. Bevor Ihr den großen Hauptraum betretet, durchstöbert Ihr die Höhle und den Heizraum. In letzterem hängt eine Kamera, auch der Gang wird elektronisch überwacht.
Im Hauptraum selbst ist keine Kamera, doch ganz am anderen Ende baumelt eine Überwachungsanlage in einem Nischenraum, die Ihr von unterhalb der Treppe aus zerstört. Bekämpft vorher alle Soldaten im Hauptraum mit schallgedämpfter Waffe und fotografiert dann die große Weltkarte an der Wand. Nähert Euch jetzt dem Programmierer im Hawaii-Hemd, den Ihr auf "00 Agent" mit der Waffe bedroht und ihm zum Computerraum folgt. Da Boris sich recht langsam bewegt, bleibt Euch auch Zeit, den herumliegenden Goldeneye-Schlüssel zu nehmen, ihn mit dem Analyzer zu untersuchen und ihn zu kopieren (mit der Z-Taste). Im Computerraum löst Boris mit seiner Eingabe ("Knockers") leider den Alarm aus – jetzt müßt Ihr nur noch entkommen: Schießt Euch durch die schwarzen Spezialeinheiten durch den Hauptraum, öffnet die Glastür und spurtet die Treppe zum Ausgang hinauf.

Mission 3: Kirghizstan

Part 1: Launch Silo 4

Während Ihr Euch in den Verbindungsgängen Feuergefechte mit einem Haufen Wächter liefert, müßt Ihr in den Labors die Wissenschaftler erschrecken (damit sie ihre Keycard fallen lassen) und entweder einen Schaltkreis (in den ersten beiden Labors) oder das DAT-Band (im dritten



Vorsicht, nicht schießen! Wer die Wissenschaftler verschont, wird mit Keycards und einem DAT-Band belohnt.

Labor) finden und einsacken. Als 00-Agent pappt Ihr zusätzlich in jedem der Räume eine Haftmine an die Wände mit dem "Radioaktiv"-Zeichen. Im vierten und letzten Labor fotografiert Ihr schließlich den Satelliten.



Ohne ein Foto des Goldeneye-Satelliten braucht Ihr Euch bei M nicht blicken zu lassen!

Nach jedem Raum haltet Ihr Euch rechts (vorher müßt Ihr Euch versichern, daß hinter Euch kein Wächter kauert), eine kugelsichere Weste findet Ihr nach dem dritten Labor im Raketenschacht linker Hand. In einem Verbindungsstück seht Ihr eine Anzahl Fässer am Ende einer kurzen Treppenflucht herumstehen: Wenn Ihr diese im richtigen Moment anballert, reißt die Kettenexplosion ein paar Gegner mit. Wartet, bis sich der Dunst verzieht, denn einige Wächter kauern noch immer hinter den Kisten.
Ourumov könnt Ihr nicht töten, wenn Ihr unter Zeitdruck seid, lauft ihm aber trotzdem entgegen. Er flieht und weist auch damit den Weg zum Ausgang.

Mission 4: Monte Carlo

Springt von Eurem Motorboot auf's Deck, lauft nach links und klettert die rechte der beiden Treppen hinauf. Im Raum dahinter stehen mehrere Soldaten, ein Bösewicht bedroht eine Geisel. Spurtet also nach rechts, um eine günstige Schußposition auf den Geiselnehmer zu bekommen. Wenn Ihr ihn nicht mit einem Kopfschuß erlegt, stirbt die Geisel! Aber keine Panik: Selbst auf dem strengen "00"-Level müssen nicht alle Geiseln überleben. Danach kümmert Ihr Euch um die Kommandobrücke, wo bereits die erste von zwei Bomben herumliegen – entschärft sie! Durchsucht jetzt vorsichtig das ganze Deck und tötet alle Feinde mit Präzisionsschüssen aus schallgedämpfter Waffe. Ein paar Stockwerke tiefer betretet Ihr den Maschinenraum über eine stählerne Balustrade. Zumindest einen der Wächter könnt Ihr von oben erledigen, bevor Ihr um die Kessel lauft, eine weitere Geisel freischießt und am anderen Ende des Raumes die Treppe zu einem einsamen Computer hinaufsteigt. Auf dem Rechner liegt die zweite Bombe.
Die Bomben müßt Ihr nur auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden entschärfen, doch dem Helikopter am Ende des Schiffes stattet Ihr auch auf "Agent" einen


Auf der Kommandobrücke entdeckt Ihr die erste der beiden Bomben. Entschärft sie!

LAST RESORT

Besuch ab. Klebt ihm den "Tracker" ans Blech, wartet bis alle Geiseln die Yacht verlassen haben (ein Blick auf Eure Uhr verrät, ob dieser Teil der Mission erfüllt ist) und schwingt Euch in's Motorboot.

Mission 5: Severnaya

Part 1: Surface

Die verschneite Landschaft von Severnaya kennt Ihr aus der vierten Mission, doch seitdem haben sich die Bedingungen verschärft. Geht auf dem Pfad über drei Kreuzungen. Wenn Ihr nur noch nach rechts oder links könnt, steuert Ihr auf die rechte Baracke zu. Achtung: An diesem Gebäude hängt die erste Überwachungskamera, die Ihr (zumindest auf dem 00-Schwierigkeitsgrad) ausschaltet. In der Baracke überwältigt Ihr Soldaten, die einen Schlüssel bei sich tragen.



Mit einem gezielten Schuß durch das Zaungitter zerstört Ihr die Kamera

Jetzt zum Satellitengebäude: Im Treppenhaus hängt eine weitere Kamera in einer düsteren Ecke – seht genau hin, denn Ihr müßt sie abschießen, bevor Ihr die Stufen zum Computerraum hinaufstürmt. Das Communication-Terminal dürft Ihr diesmal komplett zerstören – dann habt Ihr ein weiteres "Objective" geschafft.
Begebt Euch zum umzäunten Gebäudekomplex – wenn Ihr ihn umkreist, seht Ihr außen an einer Baracke eine Kamera hängen, die Ihr von hinten (durch den Zaun) abschießt. Geht am Gebäudekomplex weiter in die Sackgasse: Hier steht ein weiteres Gebäude mit der letzten Überwachungsanlage.
Rennt jetzt am Ventilationsschacht vorbei zum Helikopter – Ihr hört schon von weiten das Rotorgeräusch. Sprengt ihn mit einer Zeitbombe und nehmt den naheliegenden Eingang zum Bunker.

Part 2: Severnaya

Mit Eurer magnetischen Uhr könnt Ihr die Zellenschlüssel aus einem Wandkasten hinter dem Gitter beschaffen. Wartet aber mit dem Ausbruch, bis der Wächter direkt vor Euch patrouilliert, denn Ihr müßt ihn im Nahkampf per Handkantenschlag ausschalten. Theoretisch könnt Ihr Natalya schon befreien, doch in den folgenden Kämpfen steht sie Euch nur im Weg. Laßt sie also zurück und holt sie erst am Ende der Mission.
Wenn Ihr nach insgesamt fünf Über-



Stellt Euch im Belüftungsschacht unter die Kamera und schaut nach oben: Ein leichtes Ziel für Euer Maschinengewehr.

wachungskameras und den restlichen Gegenständen sucht, müßt Ihr heimlich vorgehen und alle Feinde mit präzisen Einzel- bzw. Kopfschüssen ausschalten. Wenn Ihr mit Dauerfeuer durch die Gänge jagt, habt Ihr bald die ganze Sowjet-Armee auf dem Hals. Viele Feinde könnt Ihr mit Präzisionsschüssen durch das Glas geschlossener Türen abballern. Auch die fünf Kameras könnt Ihr zum Teil durch verschlossene Türen vernichten.
Zur "Staff List" benötigt Ihr noch das Clipboard mit der Casuality-Liste. Von der Zelle aus läßt sich der Weg dorthin leicht



Im Satellitenbunker könnt Ihr viele Wächter durch das Fensterglas erledigen, bevor sie Euch entdecken und angreifen.

beschreiben: Den Gang entlang, geradeaus durch zwei Türen und dann links in den Raum. Neben dem gesuchten Clipboard findet Ihr hier auch noch eine kugelsichere Weste. Das CCTV-Tape findet Ihr in dem Raum neben dem Lüftungsschacht. Habt Ihr alles erledigt, holt Ihr Natalya aus der Zelle und führt sie zum Hauptraum mit dem Großbildschirm. Der Alarm wird ausgelöst, und Ihr flieht durch den Eingang der Bunkeranlage.

Mission 6: St. Petersburg

Part 1: Statue Park

Geht am goldenen Stern und anderen Bautrümmern vorbei, bis Ihr zu einigen Säulen und zu gewaltigen Steinbuchstaben (CCCP) gelangt. Bald findet Ihr den roten Container, in dem Euch Valentin erwartet. Laßt ihn ausreden, bevor Ihr Euch zur Lenin-Statue aufmacht: Neben den Bauhütten führt ein schmaler Durchgang zu weiteren Trümmern, dahinter befindet sich die gesuchte Statue.
Steckt Eure Waffe weg, um Janus mit leeren Händen gegenüberzustehen. Er taucht auf, wenn Ihr die Lenin-Statue einmal umkreist habt. Kommt ihm nicht zu nahe solange er spricht, sonst flieht er. Hat er ausgeredet, bleiben Euch drei Minuten, um zum Helikopter zurückzukommen. Auf dem Rückweg hetzen Euch Trevelyans Bodyguards mit Schrotflinten – im höchsten Schwierigkeitsgrad genügen wenige Treffer, um Euch zu töten. Nehmt deshalb unbedingt die blaue Schutzweste mit (siehe Bild). Vorbei an Säulen, Monumental-Buchstaben, Hammer und Sichel kehrt Ihr zum Helikopter zurück. Natalya liegt daneben, doch Ihr müßt auch noch den Flugschreiber finden. Dieser ist leuchtend orange und liegt irgendwo in der Nähe des ersten Bauschutthaufens auf dem Boden. Wenn Ihr zurückkehrt, ist Natalya mal wieder in Schwierigkeiten: Steckt die Waffe weg und laßt Euch von den KGBs festnehmen.

Part 2: Military Archives

Stürzt nicht gleich gierig auf die Waffe, die vor Euch auf dem Tisch liegt, sonst eröffnen die Wachen sofort das Feuer. Stattdessen erledigt Ihr die beiden Wachen mit bloßen Händen. Öffnet die Tür und verpaßt dem einzelnen Feind rechts auf dem Gang einen Kopfschuß. Dann schnell weg durch die gegenüberliegende Tür! In diesem Lager findet Ihr eine kugelsichere Weste. Verlaßt den Raum durch die gegenüberliegende Tür, geht durch den Gang und die Treppe hinauf. Wenn Ihr den großen Raum mit der Balustrade erreicht, geht Ihr die Treppe hinunter an den beiden Tischen vorbei und durch die Tür in der Ecke des Raumes. Beachtet den Eingang links nicht, sondern biegt mit dem Gang nach rechts ab. Gleich zu Beginn des Raumes am Ende des Ganges nehmt Ihr die linke Tür, rennt ein paar Schritte den Gang entlang und öffnet eine weitere Tür links. Dahinter erwartet Euch Mishkin, den Ihr nicht erschießt, sondern sprechen laßt. Er gibt Euch einen



Eine kugelsichere Weste findet Ihr hinter dieser Steinhand – ohne sie habt Ihr keine Chance!



Natalyas Gefängnis erkennt Ihr an der Größe der Tür: Sie reicht nicht bis zur Decke der KGB-Bibliothek.



Hier geht's raus: Die Fenster mit dem quadratischen Muster sind Eure einzige Fluchtmöglichkeit aus der Bibliothek.



Der blaue Container weist Euch den Weg zum Computerraum rechts



Als 00-Agent müßt Ihr unbedingt Ouromov und Xenia schnell hintereinander erschießen, um den Countdown zu verzögern.

Schlüssel, mit dem Ihr den Safe hinter seinem Rücken öffnet. Zurück im ersten Stock befreit Ihr Natalya (siehe Bild) und verlaßt mit Ihr das Gebäude: Zerschießt eines der Fenster im großen Bibliothekssaal und springt hindurch.

Part 3: Streets

Secret- und 00-Agenten treffen sich in diesem Level mit Ex-KGB-Mann Valentin: Falls Ihr Panzer und Jeep gefunden habt, steigt Ihr nicht ein, sondern marschiert durch das Tor, dann nach links durch eine schmale Gasse. Metzelt Euch vorwärts, und Ihr kommt auf eine breite Straße.



In einer Seitengasse spürt Ihr Ex-KGB-Mann Valentin auf

Wenn Ihr weitergeht, werdet Ihr nicht nur Feinde bemerken, die sich hinter den Fenstern der Gebäude verstecken, sondern auch eine offene Tür (siehe Bild). In diesem Gebäude erwartet Euch Valentin. Nachdem Ihr mit ihm gesprochen habt, folgt Ihr ihm, bis er kurz vor dem Panzer nach links abbiegt. Ihr laßt Euch davon nicht beirren und besteigt den Panzer. Valentin hat währenddessen Euer Zeitlimit erhöht. Sucht Ihr mit dem Panzer nach dem Ausgang aus diesem Level, solltet Ihr darauf achten, die zivilen PKWs nicht einfach zu überfahren – ihre Explosionen zehren an Eurer Lebensenergie. Auch die Straßensperren, die von Soldaten mit Raketenwerfern bewacht werden, solltet Ihr auf jeden Fall meiden. Das Level-Ende erkennt Ihr an Autos, die vor einer Straßenzufahrt geparkt sind.

Part 4: Depot

Haltet nach einem blauen Container Ausschau: In der Garage daneben befindet sich das Computernetzwerk, das Ihr ausschalten müßt. Betretet das Gebäude und erledigt schnell die beiden Wächter links und rechts. Schließt das Tor sofort wieder, dann habt Ihr vor Feinden draußen Eure Ruhe. Von beiden Seiten kommen nun Soldaten am Kistenstapel vorbeigelaufen erledigt sie und späht in den Hauptraum. Erledigt die Auto-Gun durch Zielschüsse aus der Deckung. Ist Euch das gelungen, zerschießt Ihr die beiden großen, grün-grauen Mainframes und den Wandschirm. Außerdem sackt Ihr noch den herumliegenden Schlüssel ein. Denkt daran, daß Euch die Feinde vor dem Gebäude erwarten! Ist die Luft rein, rennt Ihr die Gasse hinunter. In einer Garage rechter Hand entdeckt Ihr das Waffenlager, das im "00 Agent"-Level zerstört werden muß. Verlaßt danach das Gebäude und lauft geradeaus weiter. Wenn Ihr unter einem orangen Rohr hindurchgelaufen seid, seht Ihr ein Tor zur Rechten und links Graffiti-besprühte Kisten. Lauft



Auf einem Tisch des Computerraums findet Ihr den goldenen Schlüssel für den Safe, der die Pläne des Helikopters enthält.

weiter bis zu einem weißen Gebäude (in der Nähe des Zuges). In diesem findet Ihr im ersten Stock einen Safe, den Ihr mit dem Schlüssel öffnet und die Pläne entnehmt. Die Tür in Eurer Nähe führt Euch zum Zug: Rennt die Treppen hinunter und zum Garagentor nach rechts. Wenn Ihr den Zug sofort betretet, werden die letzten Wachen automatisch erledigt.

Part 5: Train

Die Bremsblöcke am Ende jedes Waggons sind Euer erstes Ziel: Während Ihr durch den Zug spurtet, nutzt Ihr Deckung und Zielerfassung, um jeden hinter einer Kiste auftauchenden Feind schnell zu eliminieren. Präzises Vorgehen ist unerläßlich, denn das Dauerfeuer Eurer Feinde trifft Kisten, die Euch explodierend um die Ohren fliegen!
Wenn Ihr einen Fuß in den zweiten Wagen gesetzt habt, tretet Ihr sofort wieder zurück in Deckung, um von dort aus die nächsten Feinde zu eliminieren. Erst danach durchquert Ihr den zweiten Wagen. Im hinteren Teil des zweiten Wagens findet Ihr hinter zwei gestapelten Eisenkisten eine gute Deckung. Im dritten Wagen bleibt Ihr gleich nach dem Eingang neben der Toilette in Deckung und schaltet einen Wächter nach dem anderen aus. Achtet darauf, daß auch aus jeder Toilette jeweils ein Feind herausstürmt!
Habt Ihr alle Bremsen ausgeschaltet, geratet Ihr in den Raum, wo Natalya von Ouromov bedroht wird. Um Euch jetzt die Mission nicht zu vermasseln, zielt Ihr auf Ouromov. Tötet zuerst ihn mit einem Kopfschuß, verschiebt Euer Fadenkreuz sofort um ein paar Millimeter nach rechts und feuert auch auf Xenia. Bei dieser Schußfolge ist äußerste Präzision gefragt: Xenia entkommt zwar, nachdem Ihr sie getroffen hat, schreit jedoch "I'm hit" und verzögert so das Auslösen des Countdowns. Wartet im "00 Agent"-Level unbedingt, bis Natalya das Paßwort geknackt hat (währenddessen könnt Ihr Eure Laser-Uhr auf die Bodenluke ansetzen), und verlaßt dann den Zug. Rennt sofort nach links, damit Euch Natalya folgt und nicht von der Explosion erfaßt wird. Erledigt die drei Wachen und lauft zur Lok, um den Level zu beenden.

Mission 7: Cuba

Part 1: Jungle

Hinter Bäumen Deckung suchend rückt Ihr durch den Dschungel vor: Neben Soldaten sind hier auch die ersten der insgesamt sieben Auto-Guns versteckt, die Ihr auf den höheren Schwierigkeitsgraden zerstören müßt. Hat sich eine solche Installation durch Dauerfeuer verraten, weicht Ihr zurück und vernichtet sie durch "blinde" Schüsse in die korrekte Richtung. In der Nähe der ersten beiden Auto-Guns ist jeweils eine kugelsichere Weste versteckt.
Nach drei Auto-Guns erreicht Ihr die Hängebrücke, hinter der Euch Xenia mit Granatwerfer und RC-P90-Gewehr erwartet. Links hinter Ihr versteckt sich das vierte Geschütz; kümmert

OHMSS
007: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part v: Train
SPECIAL OPTIONS
Enemy health 62%
Enemy damage 171%
Enemy accuracy 17%
Enemy reaction speed 77%

Wer alle

Level (inkl. den zwei Bonus-Missionen) auf Agent, Secret Agent und 00 Agent erfolgreich beendet, wird mit dem "007 Modus" belohnt: Hier könnt Ihr vor jedem Einsatz die Stärke Eurer Feinde einstellen. Die Parameter "Enemy Health" und "Enemy Damage" legt Ihr zwischen 0 und 1.000 Prozent, die Werte "Enemy Accuracy" und "Enemy Reaction Speed" zwischen 0 und 100 Prozent fest. In der schwierigsten Variante bedeutet jeder Treffer eines Gegners den Tod!

LAST RESORT



Mit etwas Glück setzt Ihr mit dem Granatwerfer die Auto-Gun im Tunnel hinter dieser Leiter außer Gefecht



Von der Balustrade im Control-Center könnt Ihr eine Auto-Gun zerstören



In den Water Caverns jagt Ihr diese "Pump Controls" in die Luft, um eines der Missionsziele zu erreichen.

Euch erst um das Mädchen, dann um die Auto-Gun, die nicht feuert, solange Ihr nicht an ihr vorbeilauft. Das nächste Geschütz ist im Nebel der Höhle verborgen. Habt Ihr es vernichtet und eine eiserne Leiter nach oben entdeckt, wird es Zeit für Präzisionsschüsse mit dem Granatwerfer. Mit etwas Übung könnt Ihr sowohl das gesuchte Munitionslager als auch die letzten Auto-Guns erwischen, indem Ihr Granaten von unten in dem Raum werft und erst danach die Leiter hinaufklettert. Haltet Euch nicht zu lange mit den Wachen auf, die sich vor dem Levelausgang verschanzt haben: Erledigt einige von Ihnen und stürmt zum Ausgang, da die Gegner sonst ständig "erneuert" werden.

Part 2: Control Center

Nur auf dem "Secret-" und "00 Agent"-Level erwarten Euch gleich hinter dem Aufzug 3 an der Decke montierte Auto-Guns. Haltet nach ihnen Ausschau und ballert sie aus der Deckung heraus ab. Danach holt Ihr Natalya ab. Sie öffnet Euch eine Tür, und Ihr stoßt weiter vor, bis zu Eurer Rechten ein mit Soldaten überlaufener Raum auftaucht. Sprintet vorbei und holt Euch aus der Sackgasse die Minen. Werft ein oder zwei Sprengsätze aus der Deckung in den Raum. Den Rest erledigt Ihr mit der Waffe.

Begebt Euch in den Pump-Room, die Treppe hinauf, durch die Tür, wieder eine Treppe hinunter, links durch eine Tür und in den Computer-Raum. Ihr trefft dort auf Boris. Tötet ihn nicht sondern folgt ihm, denn er führt Euch zu einer kugelsicheren Weste: Durch das Gitter könnt Ihr einfach hindurchgehen!

Jetzt pappt Ihr Minen auf alle Mainframes, fünf Rechner auf mehreren Stockwerken. Geht zu Boris' Computer zurück, links öffnet Ihr die blaue Tür. In diesem Raum erwarten Euch nicht nur Soldaten, sondern auch Auto-Kanonen. Zwei davon erreicht Ihr ohne den Raum zu betreten, an den anderen beiden (für Euch vorerst unsichtbar) rennt Ihr vorbei. Zumindest eine davon könnt von der Balustrade herab ausschalten. Jetzt betretet Ihr den Computerraum, wo Ihr alle Terminals bis auf das mittlere der vorderen Reihe vernichtet. Mittlerweile sollte Natalya die Tür geknackt haben – holt sie vor das verbliebene Terminal und stellt Euch vor die Russin, die einige Minuten an der Tastatur beschäftigt ist und dadurch einen Alarm auslöst. Schützt sie um jeden Preis vor den heranstürmenden Feinden! Wenn sie fertig ist und flieht, könnt Ihr die fünf vorher verminten Mainframes in die Luft jagen. Die Tür zum letzten Großrechner steht offen. Nach dessen Sprengung verlasst Ihr auf schnellstem Wege das Control Center durch den Aufzug in der großen Lagerhalle.



Sprengt erst die fünf anderen Mainframes, um dann mit der Zerstörung des letzten (Bild) den Level zu beenden.

Part 3: Water Cavern

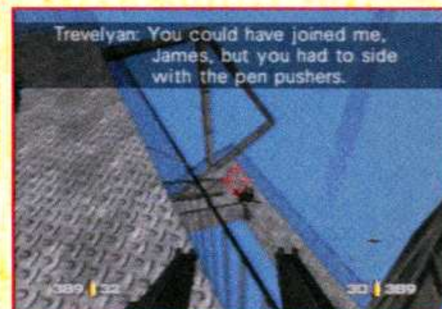
Die ersten Minuten ist Euer Weg vorgegeben. Im tiefer gelegenen Computerraum verscheucht Ihr die Wissenschaftler (damit sie nicht verletzt werden) und sprengt die Rechner. Dann setzt Ihr Euren Weg fort. Geht an den Treppen die nach unten führen vorbei, denn am Ende Eures Weges warten zwei Wächter vor einer Schleuse. Wie die meisten Feinde auf Eurem Weg könnt Ihr auch diese aus der Distanz mit dem Zielfernrohr ausschalten und erhaltet einen Schlüssel. Geht zurück und säubert den Level im Untergeschoß. Wenn Ihr hinter einer Schleuse zwei weitere Computer gefunden und gesprengt habt, kehrt Ihr zu der Schleuse zurück, an der Ihr vorher den Schlüssel ergattert habt und lugt vorsichtig herein. Geht nicht ganz durch die Schleuse, sondern lockt die Wächter an und erledigt einen nach dem anderen. Dummerweise steht das gesuchte Radio inmitten von Wächtern und explosiven Fässern. Falls Ihr Jack Wade als 00-Agent kontaktieren wollt, müßt Ihr höllisch aufpassen, das Radio im wilden Geballere nicht zu zerstören. Wenn Ihr Euch danach zum Ausgang vorkämpft, solltet Ihr die letzten Auto-Guns nicht übersehen.

Part 4: Antenna Cradle

Gleich zu Beginn dreht Ihr Euch um und sackt die Weste hinter der Säule ein. Den nützlichen Gegenstand findet Ihr auf jeder der vier Trägerplattformen. Wartet, bevor Ihr über die Hängebrücke in den Level spurtet: Die ersten Feinde kommen automatisch gelaufen und werden von Euch aus der Distanz erledigt. Danach rennt Ihr los und hinunter zu den beiden Bunkern. Betretet den linken Raum – Trevelyan flieht vor Euch. Lauft ihm nicht hinterher, sondern zerstört die beiden Auto-Guns und die Kontrollkonsole.

Trevelyan ist jetzt Euer Ziel: Wenn er läuft, ist er unverwundbar. Ihr könnt ihn nur treffen, wenn er auf Euch wartet. Habt Ihr ihn mit einem Präzisionsschuß erwischt, sucht er sich einen neuen Standort. Ihr müßt ihn – je nach Schwierigkeitsgrad – mehrmals treffen, bis er mit dem Ruf "Finish the job, James – if you can!" das Finale einläutet. Lauft ihm zur untersten Plattform nach und gebt ihm den Rest!

wi/th



Von hier oben habt Ihr die optimale Schußposition für einen Kopftreffer: Trevelyan wird schnell aufgeben.



Während 006 auf dem Geländer herumturnt, verjagt Ihr ihn von der Zentralplattform aus mit gezielten Fernschüssen.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

PS SOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F52B0 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 05DC
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinder	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

PS MASTERS OF TERÄS KÄSI

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Kämpfer	800BEF5E 00FF
Energie P1	800AC274 1000
Energie P2	800AC2BC 1000
Gold Power P1	800AC278 FFFF
Gold Power P2	800AC290 FFFF
Low Health P2	800AC28C 0000

PS COLONY WARS

BEMERKUNGEN	CODE
No Heat-up	80119C4C 0000
	80119C80 0000
	80119CB4 0000
	80119CE8 0000
	80119D1C 0000

PS ABE'S ODDYSEE

BEMERKUNGEN	CODE
99 Escapees	80082170 0063
	8008216E 0000
Instant	8008213C FFFF

SA MARVEL SUPER HEROES

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000924 FFFF
	B6002800 0000
Energie P1	360949FD 0090
Energie P2	360A644D 0090
Time	160961F8 99FF
Hieb=Leben P1	36094A01 00FF
Hieb=Leben P1	360A6451 00FF

N64 DIDDY KONG RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	DE004000 0000
99 Ballons	801FCBED 0063
50 Bananen	801E342D 0032
Alle Cheats	810DFD9E FFFF
Musik-Menu	810DFD9F 0040
Start: 10 B.	810DFD9F 0080

N64 AERO FIGHTERS ASSAULT

BEMERKUNGEN	CODE
Chaffs	8027E017 000A
Specials	8027E4D2 0002

N64 WCW VS NWO

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit 00:00	800F16EF 0000
Geh. Kämpfer	80060665 00FF
WWW League	8006066B 00FF
Spirit P1	800F0801 0064
Normal P1	800F0801 0032
No Spirit P1	800F0801 0000
Spirit P2	800F0BA1 0064
Normal P2	800F0BA1 0032
No Spirit P2	800F0BA1 0000
Spirit P3	800F0F11 0064
Normal P3	800F0F41 0032
No Spirit P3	800F0F41 0000
Spirit P4	800F12E1 0064
Normal P4	800F12E1 0032
No Spirit P4	800F12E1 0000

N64 DARK RIFT

BEMERKUNGEN	CODE
9 Runden	8004C1D1 0009
Demitron	80049DF4 0001
Sonork	80049DF0 0001
Sieger P1	800B6331 0002
Sieger P2	800B6343 0002

N64 CHAMELEON TWIST

BEMERKUNGEN	CODE
Extrakronen	80251767 0015
Levelzugang	8020850E 00FF
	80208510 00FF

Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Dann schreibt an den TIPSTEUFEL! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Spiele-Verlosung teil.



BOMBERMAN 64

N64 Ihr habt "Bomberman 64" schon x-mal durchgespielt, aber ein paar Rüstungsteile fehlen Euch immer noch? Dank unserer Liste mitsamt kurzen Wegbeschreibungen findet Ihr garantiert den Weg zu allen Extras und Schätzen. An einige Teile gelangt Ihr jedoch erst, wenn Ihr das Spiel mit allen 120 Goldkarten beendet habt. Die meisten Klamotten findet Ihr in Bäumen und Kisten! MAN!AC wünscht Euch viel Spaß beim Suchen und Ausprobieren...

RÜSTUNG	ORT
Ritterrüstung	Von Beginn an
Drill Arm	Future 1: Am Ende des fünften Raums. Ihr müßt Euch von einer Plattform fallen lassen.
Tennisschuhe	Wasser 3: Unter der Brücke, unter der eine Kiste steht.
Dragonhead	Stein 1: Baut wie im Abspann eine Bombentreppe zum Teleporter in Raum 1.
Iron Goggles	Lava 1: Hier gibt es drei Türen, die Ihr nur mit roten Bomben öffnen könnt. Nehmt gleich die auf der Startplattform.
Chickenhead	Eis 1: Kurz vor Ende des Levels steht eine Hütte mit einem Schneemann darauf (müßt Ihr zum Einschalten des Lifts sprengen). Verschont das Haus, klettert per Bombenleiter hoch und sprengt den Baum rechts.
Samuraihelm	Sammelt 120 Goldkarten
Dragonmail	Stein 3: Holt Euch die Fernzündung und hüpft per Bombenkatapult zum Teleporter auf der anderen Seite

RÜSTUNG	ORT
Iron Armor	Eis 1: Hinter der Skihütte.
Cat Suit	Wasser 3: Nach dem Wasserschalter unter der Brücke.
Dress	Future 3: siehe Abspann.
Rocking Horse	Lava 3: Hüpft in das Loch inmitten der Stützen.
Shogun Kimono	Sammelt 120 Goldkarten
Ritterschuhe	Von Beginn an
Dragonspikes	Stein 3: Geheimeingang im zweiten Raum ganz hinten.
Iron Sneaker	Eis 3: Türe rechts vom Eingang nehmen, im Baum.
Cat Paws	Lava 3: Hinter Metalltüre.
High Tops	Wasser 3: Erster Damm.
Bunny Socks	Future 3: Schalter in Raum 2
High Heels	Sammelt 120 Goldkarten
Knight Sword	Von Beginn an
Dragon Gloves	Stein 1: Hinter dem linken Teleporter in Raum 2.
Iron Knuckles	Wasser 1: Schalterraum
Slash Claws	Lava 1: Weg hinter Planken.
Chicken Wing	Eis 3: Hinter weißer Türe.
Fan	Sammelt 120 Goldkarten
Pony Tails	Regenbogenpalast 3
Sunglasses	Future 3
Duck Float	Regenbogenpalast 1: Drückt den Schalter, klettert auf die Plattform davor und baut eine Bombenleiter nach rechts.

NEXT TIME 98 4

BIG MOUTH

Der Replikanten-Jäger "Blade Runner" bläst auch via Konsole zum Sturm auf künstliche Lebensformen. Angeblich wird der aufwendige Rätselknüller von den Abenteuer-Profis Revolution Software ("Baphomet's Fluch") auf die Playstation verpflanzt und im dritten Quartal loslegen ### Project X als Überraschungshit? Auf einer Demonstration der Wunderkonsole (MAN!AC 1/98) hinter verschlossenen Türen sollen überragende Spiele-Demos indizierter Ego-Shooter und Minter'scher Klassiker ("Tempest 2000") gezeigt worden sein. Offensichtlich arbeitet bereits ein halbes Dutzend Entwickler an der streng geheimen Hardware, deren Technik-Daten noch nicht veröffentlicht wurden. Hersteller VM Labs hält einen Release soll sogar noch '98 für möglich.

Marcus Wiedemann (Marketing und Sales bei Codemasters Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Golden Eye (Nintendo/Rare, 1997)
Phänomenales Leveldesign mit harten Ballereinlagen, aber auch strategischen Elementen. Verdammt zynisch, dennoch einer der ausgewogensten Ego-Shooter für's Finale.

2. Solitaire (PC/Windows)
Ich spiel's ständig: Das super-simple PC-Spiel für eiserne Solisten hat einen stupiden Suchtfaktor. Von den einfachen Pixelkarten reißt mich wohl auch die Apokalypse mit heftigem Blitz- und Donnerschlag nicht mehr weg.

3. Phoenix (Konami/Centuri, 1980)
..."Space Invaders", "Galaga" oder irgendein anderer der alten Automaten-Shooter – fünf Minuten vor dem Weltuntergang würde ich's damit nicht mehr so genau nehmen.

erscheint am 11. März

Hammerharte Action: In der nächsten Ausgabe lassen wir auf exklusive Weise die grausamen **Resident Evil 2** -Monster auf Euch los. An der Testfront sorgen **Newman Haas Racing** (Psygnosis) und **Need for Speed 3** (EA) für Temporausch: Können die beiden Polygon-Flitzer der 32-Bit-Pole-Position Paroli bieten? Endlich nähern sich auch der Schacht-Shooter **Forsaken** (N64 und PS) sowie das Action-Abenteuer **Batman & Robin** (PS) der Fertigstellung. Nicht minder verspätet tobt der zeitreisende Schlingel **Rascal** (rechts) durch eine 3D-Welt: Hat der Seifenblasen-Fan eine Chance gegen "Crash" & "Jersey Devil"? Auf der **Spielwarenmesse** in Nürnberg erwarten wir einige Überraschungen – freut Euch auf eine mit Tests und Gimmicks vollgepackte MAN!AC im Zeichen der Zombies!





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Yu-No, Elf	Adventure, nicht geplant
2	Armored Core 2, From	Action, nicht geplant
3	A-Train 5, Artdink	Wirtschaftssimulation, nicht geplant
4	RPG Circle 3, Ascii	Rollenspiel, nicht geplant
5	Worldwide Soccer 98, Sega	Sport (Fußball), erschienen
6	Everybody's Golf, Sony	Sport, April
7	X-Men vs. Street Fighter, Capcom	Prügelspiel, nicht geplant
8	Pocket Monster, Nintendo	Rollenspiel, nicht geplant
9	Lightning Angel, Hudson	Rollenspiel, nicht geplant
10	Multi-Lancer, nicht bekannt	Rollenspiel, nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Hübsche Mädchen helfen bei der Anzeigengestaltung aus: Sowohl "Abe's Oddysee" (links) als auch eine Pferderenn-Simulation (rechts) werden mit "direktem" Bezug zum eigentlichen Spiel beworben.





FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com







Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

©1997 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Offiziell lizenziertes Produkt von FIFA World Cup France 98.Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Das N64-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintedo America Inc.

Erst denken, dann donnern.

TETRISPHERE™*

Der weltbekannte Puzzle-Spaß jetzt in 3-D!
Über 300 Level voll atemberaubender Spannung warten auf Dich. Deine Freunde sind im Kern einer Sphäre gefangen, deren Außenfläche sich aus hunderten von Tetris-Steinen zusammensetzt. Erfasse die Situation, reagiere blitzschnell und spreng sie frei. Übernimm die Kontrolle der 7 Roboter, und erlebe furiose 3-D-Puzzle-Action wie nie zuvor. Mit über 7 Spielmodi im 1- und 2-Spieler-Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

The New Dimension of Fun



*Tetrisphere™ Licensed to Nintendo by The Tetris Company, L.L.C.
N, TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
©1997 Nintendo of America Inc.